9 DEMOS: SYPHON FILTER, MONACO GRAND PRIX, DRIVER, APE ESCAPE, BLOODY ROAR 2 Y MÁS...

*CD sólo válido en España

¡A CONCURSO!
20 JUEGOS DRIVER
20 JUEGOS OMEGA BOOST

Edición Oficial Española

PlayStation Magazine

Número 32



975 Ptas.
5,87 €

ANÁLISIS

silent hill

PlayStation Magazine te cuenta el porqué de la superioridad de este título entre sus congéneres del terror.

PREVIEW

FORMULA 1 '99

La serie de Psygnosis sigue viva con Studio 33.

PREVIEW

SHADOWMAN

Acclaim pule los últimos detalles de su oscuro título.

PREVIEW

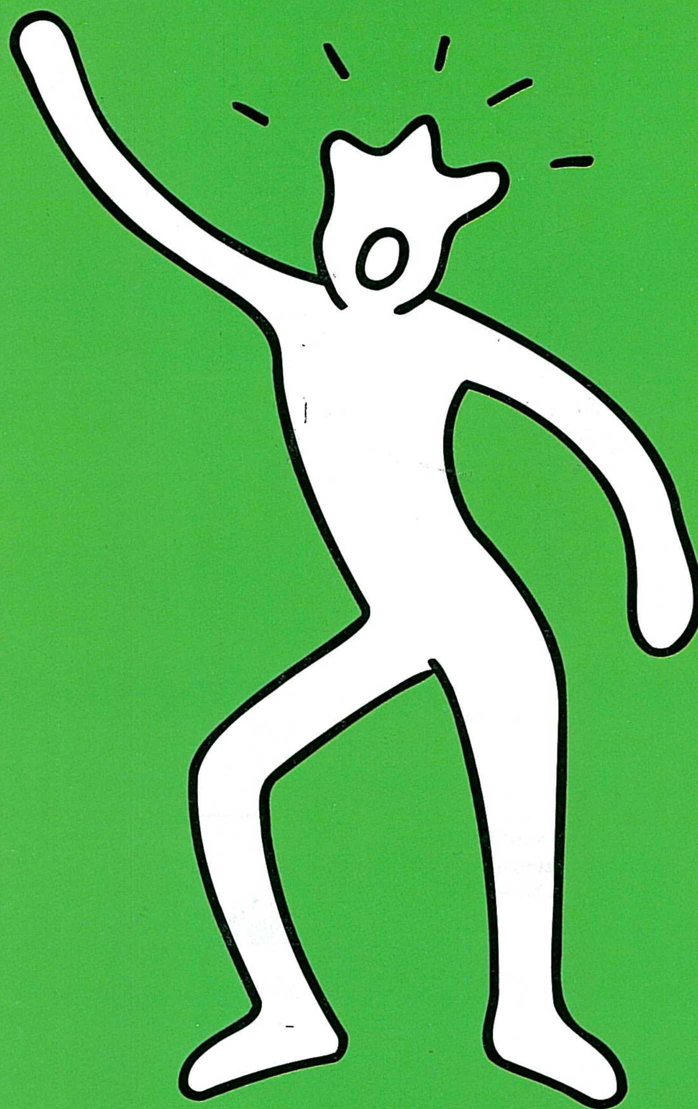
STAR WARS EPISODIO I

La Amenaza Fantasma se cierne al fin sobre nosotros...





La revista PlayStation más vendida del mundo



Editorial

Lo último que nos llega antes de pasarnos por la imprenta es la confirmación de que *Star Wars Episode I Racer* no formará parte de la colección PlayStation. Hace tiempo que se rumoreaba, pero teníamos la esperanza de que LucasArts continuara adelante con el proyecto. Es una lástima, aunque... quizá no debamos lamentarlo tanto. Tuvimos ocasión de probar la versión del juego para PC y nos gustó, sí, pero no lo suficiente.

La variedad de circuitos, la calidad de su diseño, la sensación de velocidad y la posibilidad de correr en la piel de cualquiera de los personajes que, en la película, participan en la carrera son características estupendas. Sin embargo, le faltan dificultad y emoción: así como en la película gran parte del atractivo recae en el «juego sucio» (las colisiones malintencionadas entre los *pods* para sacarse unos a otros de la carrera), en el título este factor no se explota. Los vehículos son frágiles, y cuando chocas nunca sabes quién acabará «en la cuneta», de modo que terminas por respetar la distancia de seguridad...

No sabemos en qué se hubiera traducido todo esto en caso de trasladarse a PlayStation. Quizá se hubieran solucionado ciertos problemas gracias a un mayor plazo para el desarrollo, puesto que de ningún modo coincidiría ya con el estreno de la película. De todas formas, los usuarios de PlayStation no nos quedaremos con las ganas de pilotar *pods*: *Wip3out* se encargará de compensarnos.

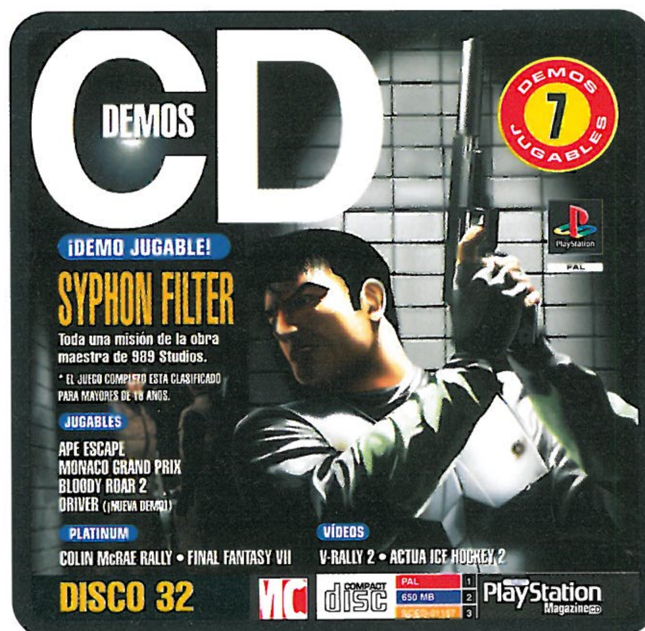
Empar Revert

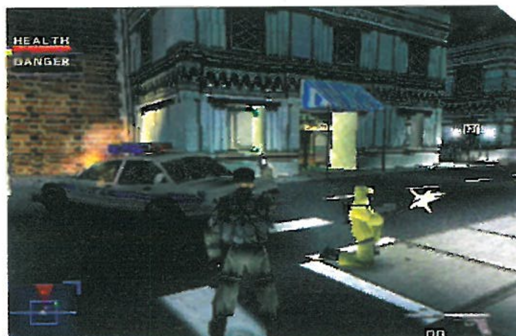
¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?

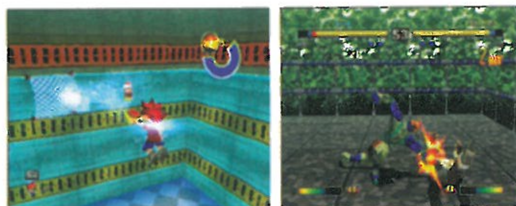


*CD incluido sólo para su distribución en España.

El cielo en la tierra: una tumbona, un buen refresco, una sublime PlayStation y un disco repleto de delicias con que pasar el verano. El CD aquí presente espera tus órdenes. Demonios... ¿Alguien sabe cómo subir el aire acondicionado?









SYPHON FILTER — *Jugable*
¿Fan de *Metal Gear?* Prueba este pedazo de historia del nuevo comando del vecindario.

APE ESCAPE — *Jugable*
«El úúúnico fruto del amor... es la banaaana, es la banaaana...»

MONACO GRAND PRIX — *Jugable*
Examina las maravillas de Canadá e Italia en la demo de dos circuitos de nuestro disco.

BLOODY ROAR 2 — *Jugable*
Segundo reparto de este metamórfico *beat 'em up*.

COLIN McRAE RALLY — *Jugable*
Si aún no has jugado con él, prueba este capricho en Platinum.

DRIVER — *Jugable*
Las calles de San Francisco esperan con entusiasmo tus derrapes.

FINAL FANTASY VII — *Vídeo*
Si esto no te convence para hacerte con él, nada lo hará.

ACTUA ICE HOCKEY 2 — *Vídeo*
El puck a tu servicio.

V-RALLY 2 — *Vídeo*
Aquí tienes lo último en carreras de rally de la mano de Infogrames.



Sumario

31 agosto 1999

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Empar Revert**
Jefa de redacción: **Mònica Bassas**
Webmaster: **Amadeu Brugués**

Maquetación Electrónica

Lluís Guillén

Colaboradores

Blanca Amorós, Alfonso Catena, José Luis Coto, Oriol Garcia, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Albert Lavila, Arnau Marín, Sonia Ortega, Carles Plana, Rosana Rivero, Mike Roberts, Carlos Robles, Zoraida de Torres, Domènec Umbert.

Dirección Editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20
Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Jefa de Publicidad: **Elena Cabrera**
Publicidad
Pilar González
Gobelas, 15, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 Fax: 91 372 95 78

Publicidad de consumo

Jesús Barrera
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones

Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión

Printer IGSA
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita



MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63





Dino Crisis



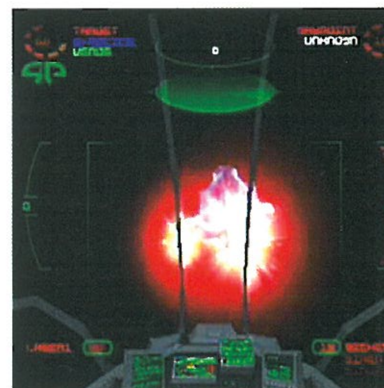
Metal Gear Solid: VR Missions



UEFA Striker

PRIMER CONTACTO

PREPLAY




44
Championship Motocross


46
Destrega


64
Evil Zone


56
Silent Hill


22
Shadowman


71
Trap Runner




40
Star Wars

PLAYTEST



REPORTAJES



SECCIONES

Busca aquí noticias mil, mega concursos, respuestas a tus preguntas y profecías mensuales...

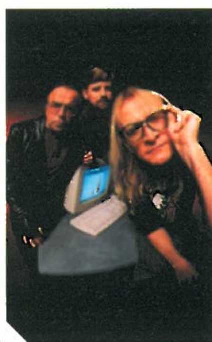


LA VERDAD SEA DICHA...

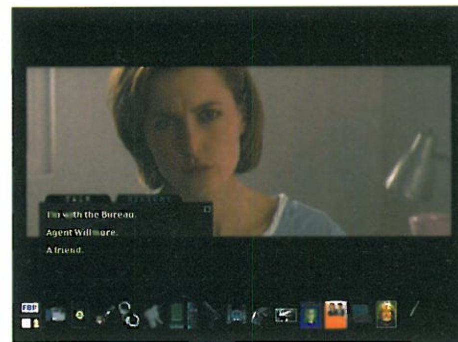
MULDER Y SCULLY SE MATERIALIZAN EN PLAYSTATION



Un caso por resolver: ¿valdrá la pena el debut en PlayStation de la pareja con cara de póker? Tendremos que esperar para averiguarlo.







La verdad ha estado ahí fuera desde hace tanto que a nadie le importa cómo llegue, mientras llegue. Eso es lo que Sony y Fox Interactive parecen opinar, porque ambas compañías cooperarán en el lanzamiento de Expediente X para PlayStation, un trabajo que ocupa la imponente cifra de cuatro CD.

Como era de esperar, *Expediente X* parece idéntico a la decepcionante versión para PC publicada allá por septiembre de 1998. En lugar de asumir el papel de uno de los adustos protagonistas de la serie de televisión, el juego (basado en un nuevo guión del creador de *Expediente X* Chris Carter) te pone en la piel del agente del FBI Craig Willmore, te sitúa en un oportuno mundo de espionaje e investigación y te hace deambular por escenarios nublados enarbolando una linterna.

Estas actividades se manifiestan mediante copioso uso de secuencias de vídeo, imágenes estáticas y algo que Sony y los desarrolladores, Hyperbole Studios, denominan Virtual Cinema (o, como nosotros diríamos, apuntar y hacer clic). El juego, por poner un ejemplo, empieza con un paseo por el cuartel general del FBI. Con la cruceta controlas una mano superpuesta en pantalla. Muévela a la izquierda, dale a la X y la pantalla pasará a la siguiente imagen estática. Ves un armario, le das a la X para abrirlo y se te recompensará con un pequeño vídeo de Willmore abriendo el armario en cuestión.





Increíbles, los usos que el chico es capaz de encontrar para la cinta adhesiva.

Y, DESPUÉS DE ORSON WELLES...

LA GUERRA DE LOS MUNDOS, AL FIN EN ÓRBITA

Qué pasa? ¿No es Expediente X tu preferencia en materia de ciencia ficción? ¿Y qué tal un pedazo de retro-futurismo con La Guerra de los Mundos por cortesía de GT Interactive? Destinado a aterrizar a finales de año, el título lidia con la típica invasión marciana de la Tierra y la resistencia que opone a ello el ejército humano.

Controlar los numerosos segmentos de tu ejército —tanques, jeeps y torres de vigilancia— requiere habilidad táctica y destreza con el botón de disparo para enviar al infierno a esos invasores de tres patas. La música y los efectos de sonido se han tomado prestados del álbum homónimo que Jeff Wayne grabó en los setenta, y los diálogos respetan el original.

La verdad es que ha avanzado mucho desde la última vez que lo vimos, a finales del año pasado. Todo parece más fluido y estremecedor. Dada la ferocidad de los intrusos, *La Guerra de los Mundos* podría convertirse en una feliz apuesta.





H. G. Wells jamás habría soñado que su libro acabara así. Seguro.

Los fans del dúo Duchovny/Anderson, sin embargo, se van a llevar un disgusto. Se rumorea que la pareja no aparece hasta el último disco. De hecho, una de las revelaciones de la trama es que Mulder y Scully han sido secuestrados y que te toca a ti salvarles el pellejo. Lo harás a través de los métodos habituales del género. Los útiles accesorios que se te facilitan al principio del juego incluyen una cámara, unos prismáticos, gafas de visión nocturna, un conjunto de pruebas y unas esposas. También tienes acceso a dos ordenadores, uno en tu oficina y uno en casa. Con ellos puedes utilizar el correo electrónico y obtener información sobre todos los personajes clave del juego. Entre esos otros miembros del reparto que se espera que aparezcan se encuentran AD Walter, Skinner, X, Los Pistoleros Solitarios (Frohike, Byers y Langley) y el Fumador.

La acción tiene lugar en el interior de una ventana en pantalla, y topar con otros personajes te dará a menudo la oportunidad de mantener una conversación. Se te proporcionará una serie de frases de diálogo entre las que escoger. Eliges una y miras desplegarse en vídeo el resultado de tu opción. «Estamos encantados de que los fans europeos de *Expediente X* puedan participar en una experiencia de juego completamente interactiva, con secuencias originales gracias a la capacidad técnica de PlayStation», manifestó Chris Deering, presidente de Sony Computer Entertainment Europa.

«Estamos encantados de trabajar con SCEE para garantizar que *Expediente X* proporcione a los usuarios de PlayStation una experiencia de juego única», comentó Jon Richmond, presidente de Fox Interactive.

«Ya veremos», declaró *PSMag* mientras pensaba en la espeluznante experiencia de tener que analizarlo...



SONY 2000...

TEAM BUDDIES, POINT BLANK 2 Y COLONY WARS: RED SUN

No lo verás hasta febrero del 2000. Se llama Team Buddies, es una colaboración entre Sony y Psygnosis y constituirá un lunático festival de disparos. El título está abarrotado de soldados con pinta de Kinder Sorpresa y mágicas cajas apilables que contienen armas absurdas y rápidos vehículos. Es como 3D Worms, sólo que no se le parece en nada.

Team Buddies es un juego de equipo: tú tienes uno y te enfrentas a los que controla la CPU o a los que dominan otros tres humanos vía MultiTap. La idea es barrer a tus oponentes, y teniendo en cuenta que los equipos están formados por médicos, espías, comandos, ciborgs y superhéroes, podría ser todo un reto. Puedes saltar de uno a otro personaje a tu antojo, y dispones de una perspectiva por encima de la cabeza y de otra más alejada. También del tándem Sony/Psygnosis surgirá *Colony Wars: Red Sun*, la última parte de la famosa trilogía. Según Psygnosis, *CWRS* contará con un motor de juego muy mejorado, nuevos gráficos y una sensación más cinematográfica gracias a la inclusión de secuencias de vídeo. Su lanzamiento se prevé para marzo del 2000.

Pero eso nos queda lejos. Mientras tanto podremos entretenernos con otras cosas. Dentro de unos meses contaremos con *Wip3out* (del que te hablaremos largo y tendido en *PSMag* 33). Y, por otra parte, Sony ya ha terminado con *Point Blank 2*, la secuela del *shoot 'em up* con pistola que piensa comercializar a lo largo de este mes. Si buscas más información sobre él, en la página 73 encontrarás nuestro análisis completo.









***Team Buddies*, *Point Blank 2* y *Colony Wars: Red Sun*. Pronto en sus PlayStation.**

¡Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo PlayStation

CULEBRÓN POCKETSTATION

La enorme demanda de PocketStation producida en Japón podría traducirse en la decisión de aplazar su lanzamiento en Europa y Estados Unidos hasta la aparición de la consola de próxima generación. Vaya. La posibilidad es cada vez más una probabilidad, en cuanto que la avalancha de pedidos registrada en el país del Sol Naciente ha dejado al resto del planeta a dos velas. Sony no ha confirmado nada al respecto, pero es lo que nos tememos. Lo sentimos en el alma. La hermana pequeña de la PlayStation tardará aún más de lo que estaba previsto (se suponía que aparecería en Europa en septiembre).



Sony ha visto claro en qué sector debe invertir esfuerzos y ha iniciado contactos con importantes compañías relacionadas con el entretenimiento y la tecnología. Su objetivo es sellar alianzas que le permitan reforzar su división de videojuegos. Parece que la compañía está interesada en colaborar con empresas como Time Warner o America Online para desarrollar nuevas aplicaciones de sus productos. Sony desplaza así su atención de los televisores y demás aparatos de electrónica de consumo al campo de la tecnología digital, en el que destacan la televisión de alta definición y... las consolas, por supuesto.

¡Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo PlayStation

PLAYSTATION 2, LA CUENTA ATRÁS

Continúan los rumores sobre la comercialización en Japón de la consola de próxima generación: el último comadreo habla de la Navidad de este año. Al respecto, no hay confirmación que valga, aunque se espera que Sony haga oficial alguna fecha en el Tokyo Game Show, en la edición que se celebra en septiembre. Aparte de adivinar el día exacto del lanzamiento, se especula que el precio de La 2 rondaría los 400 dólares (unas 50.000 pesetas), y que nuevas versiones de *Tekken* y *Gran Turismo* podrían formar parte de la biblioteca inicial de la máquina.

Lo que sí es cierto es que se conocen ya más detalles técnicos acerca de la futura PlayStation. Se sabe ya que podrán jugar hasta cuatro personas de manera simultánea. Es decir: cuatro puertos para mandos, como la N64 o la Dreamcast. Era previsible. Además, la conexión a Internet está garantizada, pero el módem se venderá por separado. Política de precios. A finales de este mes de agosto se prevé que las compañías de todo el mundo reciban los kits de desarrollo para la nueva consola. Por lo visto, el precio es de unos 20.000 dólares (alrededor de tres millones de pesetas). Uno pensaría que estas cosas sólo estaban al alcance de corporaciones y multimillonarios caprichosos, ¿no? Pues ya ves. De momento, sólo cuentan con el preciado hardware varias compañías de software escogidas.





Cielos. Las capturas se vuelven cada vez más explícitas... ¿Nos castigará por ello sin recreo la Liga Por El Decoro?

TOMB RAIDER A LA DE CUATRO...

CORE DESMIENTE FALSOS RUMORES

Core Design nos ha puesto al día sobre el nuevo Tomb Raider. Tenemos un informe completo de la trama, conocemos detalles del malo del juego y te lo vamos a contar... ¡ahora!

Hablemos primero de los antecedentes. En estos momentos abundan los cotilleos en todo tipo de sedes de Internet y publicaciones especializadas sobre *Tomb Raider 4*. Obviamente, el juego SÍ existe y los desarrolladores Core Design han estado trabajando en él desde finales del año pasado. En cuanto a lo demás, bueno...

• *Tomb Raider 4* estará en PlayStation y NO en PlayStation 2, como se decía por ahí. Es inevitable que Lara esté presente en la consola de próxima generación, pero todavía no...

• Ha habido filtraciones sobre una «sexy señora de color» que podría ser compañera o rival de Lara. Core Design afirma que este rumor es «absolutamente falso». Podría hacer referencia a Witchblade, el personaje de cómic con el que Lara ha aparecido. HAY un juego *Witchblade* en desarrollo, pero «de momento está en suspenso».

• Se ha dicho que el título del juego sería *Dark Revelation*. De nuevo, Core lo ha desmentido diciendo que «¡*Dark Revelation* no es una opción!».

• Detalles sobre el argumento. *Tomb Raider 4* no está acabado, pero no será una presecuela del primer *Tomb Raider*, como se ha informado en algunos medios. Por ahora no se nos permite decir ni pío, pero podemos asegurar que no será un refrito de *Tomb Raider 3*.

• ¿Cuál es la declaración oficial? El director de operaciones en Core Design, Adrian Smith, comentó: «El cuarto juego es casi un viaje hacia atrás en el tiempo, retomando los viejos valores de *Tomb Raider* y recuperando los aspectos fundamentales que hicieron del juego original un éxito».

• Se publicarán todos los detalles de *Tomb Raider 4* en la sede Web de GameSpot (www.gamespot.com) y en próximos números de *PSMag*. Reportaje, análisis completo y demo jugable más pronto de lo que te imaginas. En serio.



FUERZA LETAL

INFORMACIÓN FRESCA SOBRE LA SECUELA

Fighting Force 2 **está en camino. El título está en sus últimas fases de desarrollo y hemos conseguido nuevas capturas y más información de sus diseñadores, Core Design.**

En cuanto al argumento, la corporación Nackamichi está desarrollando humanos sintéticos homicidas y los SI-COPS necesitan un agente que se preste a confirmar sus sospechas (ahí es donde entras tú). En lugar de poner énfasis en los porrazos, *FF2* se centra en la infiltración estilo *Metal*, el subterfugio y la derrota de adversarios súper inteligentes y bien armados mientras diriges al mercenario Hawk Manson en su misión de robar archivos secretos, eliminar personal clave y liquidar mutantes.





BIENVENIDO AL NUEVO MILENIO

NOTICIAS SOBRE DOS NUEVOS JUEGOS *ISS*

Konami no presentó en la pasada E3 todos los títulos previstos para lanzamiento el año que viene (por favor, den un paso al frente sus señorías Vandal Hearts II, Suikoden II y Soul of the Samurai), pero los editores de Metal Gear contaron algo acerca de dos futuros juegos de la serie ISS y una nueva versión del aún popular Track & Field. Como sabes, Konami planea lanzar Metal Gear Solid: Integral (conocido en Europa como VR Missions) aunque todavía no sabemos si se venderá por separado o como parte de un lote especial (dirígete a nuestro Primer Contacto en la página 30 para más detalles).

Pero la gran noticia es que la compañía planea lanzar no uno, sino idos juegos de la serie *ISS*! *ISS Pro Evolution* será una versión actualizada del increíble *ISS Pro '98* desarrollado por el mismo equipo que creó el *ISS* original (con las típicas modificaciones de los nombres de los equipos y jugadores). Por otra parte, *ISS Pro Millennium* será un *ISS* totalmente nuevo, desarrollado por el equipo responsable de la versión del juego para Nintendo 64. Konami ha prometido para este título mejores gráficos y cambios en la jugabilidad. Pronto te ofreceremos imágenes y detalles concretos de ambos juegos.

Por otra parte, los atletas del pad están de enhorabuena: Konami prepara *International Track & Field 2000*. Tras el fracaso de *Nagano Winter Olympics*, la compañía ha prometido regresar a los orígenes y retomar la jugabilidad clásica ofrecida por los desarrolladores del *Track & Field* original. Konami ha asegurado que *Track & Field 2000* brindará gráficos muy fluidos elaborados con captura de movimiento y que será compatible con PocketStation.

Pero si lo tuyo es el mundo del motor te encantará saber que la gran K está también trabajando en un juego de rallies titulado de modo provisional *Konami's Rally*, situado entre el estilo arcade tradicional de Konami y la simulación de rallies. Entre otras características, el juego te permitirá personalizar los coches, mientras montañas y pendientes dejarán tu carrocería para el arrastre. Esperemos que pronto llegue una demo jugable...







Konami desvela sus planes acerca de dos nuevos títulos *ISS* y una competición de rallies.

¡OH, CIELOS, ESTÁN EN PLAYSTATION!

TRES *SOUTH PARK* EN CARTEL

Acclaim se dispone a lanzar tres títulos relativos a South Park, una serie de dibujos animados que se emite en la actualidad en Vía Digital. Esto es lo que se sabe sobre los títulos South Park y otras novedades de Acclaim desveladas recientemente.

El primero es una conversión del título de disparos en primera persona de N64 y PC. Puedes interpretar a cualquiera de los cuatro protagonistas de la serie de televisión: Stan, Cartman, Kyle y Kenny. Tu misión consiste en salvar South Park de los estragos de un misterioso cometa que regresa a la Tierra cada 666 años. La opción multijugador ofrece 20 personajes más, capaces de usar una enorme cantidad de armamento. Te divertirás utilizando el lanzador de vacas o el pollo francotirador, entre otras animaladas. El segundo en previsión es *Chef's Luv Shack*, una mezcla entre *South Park* y arcades de los ochenta. El inimitable Chef será tu anfitrión y te conducirá a través de un vasto número de parodias de viejos juegos arcade. Podrás ver títulos como *Huntin' and Killin'* con Jimbo y Ned, y *Spank the Monkey* con Mr. Mackey, una imitación de *Asteroids* y otros populares títulos de recreativa.



Por último, Acclaim presentará un juego de carreras estilo *Mario Kart*, de nuevo con todos los personajes de la serie y con la tira de diálogo. El juego se titula *South Park Rally*.

Además de la trilogía *South Park*, Acclaim anunció otros títulos, dos de ellos basados en cómics: *Shadowman*, por un lado (dirígete a la página 22), y *Armorines*, que trata de un grupo de soldados de élite empeñados en salvar el mundo de la invasión de unos insectos alienígenas. Una mezcla entre *Turok* (de la propia Acclaim) y *Starship Troppers*, para que te hagas una ligera idea. *Re-volt* es otro de los títulos que Acclaim presentará pronto. Emplea una física realista para maniobrar un buggy teledirigido por las calles del vecindario. Pronto te daremos más detalles.







Acclaim prepara tres juegos *South Park* y su movido *Re-volt*.



PON LA CIUDAD A TUS PIES

ROCK STAR TE LLEVA AL LÍMITE CON *GTA 2*






***Rainbow Six* y *GTA2* llegarán a PlayStation dentro de muy poco, así que prepárate para dar un paseo en coches robados y otros asuntos de alta tecnología.**

Rock Star Games, empresa filial de Take2 Interactive, ha mostrado un vídeo sobre la secuela de GTA. Pese a un par de escenas de extrema violencia, el vídeo consiguió su propósito: darnos una idea de cómo será el juego. GTA 2 sigue contando con esa perspectiva cenital, cuestionable en los tiempos que corren, pero Rock Star asegura que el original se ha revisado para que todo en esta segunda entrega tenga un aspecto mucho más sofisticado.

Una vez más regresaremos al siniestro centro de la metrópolis para robar vehículos, derrapar por las calles y provocar, en definitiva, el caos más absoluto. Esta continuación no se limitará a proponernos una serie de misiones fijas, sino que será mucho más abierta, con lo que esperamos un juego más largo.

La ciudad se divide en seis zonas, cada una de ellas bajo el control de una banda distinta. Gracias a una inteligencia artificial mejorada podrás jugar indistintamente en cualquiera de los bandos y provocar problemas más allá de los límites impuestos por la ley. La intención es conseguir un juego más estratégico: deberás crear rivalidades internas entre las bandas en un esfuerzo supremo para hacerte tú con el poder de la ciudad. Imagina que unos asesinos te persiguen por toda la ciudad y te asaltan en callejones oscuros, todo mientras meditas sobre cuáles serán las consecuencias si tomas represalias. Tampoco quieres que «don Vito» se enfade demasiado...

Take 2 también nos habló sobre la conversión a PlayStation de *Rainbow Six*. En un empeño por obtener, en esencia, un juego de acción, este título se ha desarrollado exactamente igual que la sofisticada versión para PC.

La trama es la misma que la del original, escrita por el autor de *La Caza del octubre rojo*, Tom Clancy, pero en lugar de incluir un número determinado de equipos en acción recorriendo un camino determinado de antemano, controlas un equipo de tres súper comandos, cada uno con un objetivo específico: rescatar secuestrados, esquivar las bombas y otras maniobras estilo GEO. Cabe decir que un solo disparo en este juego puede matar, por lo que no habrá héroes en plan *Doom*, sino sólo un montón de huidas y persecuciones por los lugares frecuentados por los terroristas.

No estamos seguros de cómo se reflejará todo esto en la versión final, pero con suerte Take 2 resolverá la incógnita antes de su lanzamiento este próximo invierno.



¡ESCAPA DE LOS MONOS!

LOS SIMIOS HAN TOMADO EL PLANETA...




Hablan como humanos, se mueven como humanos, pero jamás se acercan a una peluquería. Ellos son monos. Tú no. Evítalos, mátalos y solloza en una playa desierta.

Quién podría olvidar a Charlton Heston rasgándose las «vestiduras» ante la derruida Estatua de la Libertad? Desde que apareciera enfrentándose a las cuádrigas rivales en Ben Hur, no habíamos visto al gran Heston divertirse tanto. Ahora puedes acompañarle en la fiesta encarnando a Ulysses, un humano solitario atrapado en El planeta de los simios de Fox Interactive.

Esta aventura de acción en 3-D empieza en el momento en que efectúas un aterrizaje forzoso en un extraño mundo habitado por monos mutantes. ¿Podría ser esto la Tierra? Las preguntas se acumulan a medida que exploras los 15 gigantescos niveles del juego (divididos en 70 subniveles), desafiando a gorilas armados, bribones mandriles asesinos, ratas mutantes, murciélagos, hienas y un largo etcétera. Mediante tres modos de juego (sigiloso, normal y atlético...), *El Planeta de los Simios* combina movimientos furtivos con duros combates cuerpo a cuerpo, láseres y armamento de alta tecnología.

Fox ha intentado ofrecer una ambientación lo más cinematográfica posible. Incorpora 1.000 animaciones de personajes y más de 2.000 efectos de sonido junto con una cámara dinámica para proporcionar una sensación de suspense similar a la que brindan *Resident Evil*, *Silent Hill* o *Tomb Raider* cuando sabes que algo ronda cerca y te hueles el peligro. Se comercializará la próxima primavera en Estados Unidos, por lo que es probable que los monos lleguen a Europa en verano del 2000.



Fox también ha revelado un código jugable de *Die Hard Trilogy 2*, la secuela de la trilogía que tanto éxito ha obtenido en la serie Platinum. El argumento gira en torno a John McClane, claro. Esta vez debe acabar con la conspiración de un grupo de terroristas internacionales que pretenden destruir Las Vegas. McClane debe escoger entre el modo historia (aventura en 3-D, disparos en primera persona y conducción) o el modo arcade (en el que eliges un género en concreto). Se lanzará este otoño en Estados Unidos.



El día debería tener 48 horas...

¡ Quiero hacer tantas cosas !

¡Tengo que ir a tantos sitios !

¿ Si pudiera desdoblar el tiempo ?

DERBI
THE RED POWER

FREE SHOP



ATLANTIS

La Clonación Del Tiempo

Nuevo Atlantis *by Derbi*: Ligero, manejable, cómodo, totalmente equipado. www.derbi.com

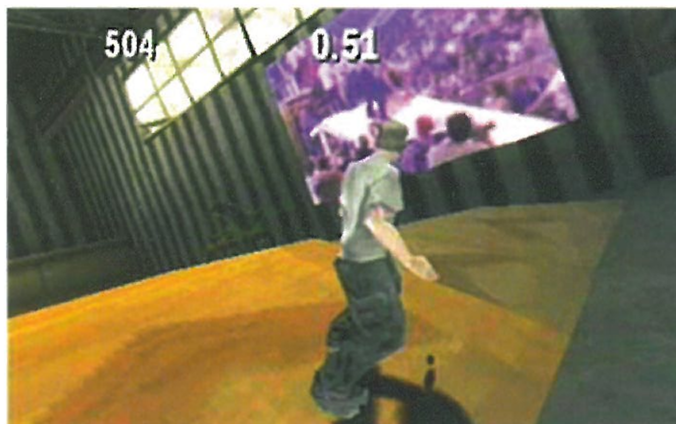


[1] La animación de *Tony Hawk* nos ha dejado con la boca abierta. [2] Tony da nombre al juego, pero los otros ocho patinadores también serán reales (los mejores, claro). [3] En las paredes hay pantallas con vídeos prerrenderizados, como en *Apocalypse*. [4] Para atreverse a saltar en la U hace falta mucho más que valor... [5] Cuidado con las vigas del techo. [6] El modo para dos jugadores funciona a las mil maravillas.

TONY HAWK SKATEBOARDING

¡UN *COOL BOARDERS* CON RUEDAS!

Te suena un equipo de desarrollo llamado Neversoft? Exacto: los genios que crearon el brillante y ultrarrápido Apocalypse bajo las órdenes de Activision. Bien, ¡pues ya han hecho algo nuevo! Y es aún mejor que el juego de Bruce Willis...



¡Un vídeo de ti mismo en la pantalla de la pared!

Se trata de *Tony Hawk Skateboarding*, un simulador de monopatines y monopatinadores reales. Campeonatos de piruetas de verdad en escenarios de verdad con las versiones poligonales de los mejores *skaters* del mundo, ¿qué tal suena? Ya, quizá estás pensando algo como «Bah, otro *Cool Boarders*...», pero puedes estar seguro de que esto es algo bien distinto. ¡Los creadores de *Apocalypse!* Estos tíos saben muy bien moldear polígonos y exprimir *frames* a la consola gris.

La animación es excepcional, y la variedad de movimientos que puedes ejecutar sólo es comparable a la de un *Tekken*. La diferencia, quizá, es que en patinaje no hay tantas técnicas como en lucha, por lo que la mayoría de los movimientos se pueden hacer con todos los personajes y sólo algunos son exclusivos de cada uno. *Tailgrabs*, *Japan Airs*, *Ollies*, *Madonnas*... Son infinitos, a cual más retorcido.

El sistema de control también tiene mucho que ver con *Tekken*. Como en el juego de Namco, cada botón corresponde a una extremidad, aquí cada dirección de la cruceta se combina con un botón para mover las manos o con otro para mover las piernas.

Si quieres agarrar en el aire la tabla con la mano derecha —un Indy Noseburn—, pulsas Círculo y derecha; si quieres girar la tabla hacia la izquierda sobre sí misma en el aire para volver a caer sobre ella —Kickflip—, Cuadrado e izquierda, etc. De acuerdo, suena complicado, pero es aún más sencillo que *Tekken*, prometido. Bueno, sencillo de entender, porque cuando se trata de ejecutar un combo de siete u ocho botones en el aire...

Sólo hemos podido probar una demo con un solo escenario y dos personajes, pero la cosa promete. *Tony Hawk Skateboarding* será uno de los grandes en los próximos meses, de eso puedes estar seguro.

Se espera que decore las estanterías de las tiendas a finales de septiembre o principios de octubre, pero te daremos más detalles el mes que viene. 

¡Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo PlayStation

CREATIVOS

¿Tu sueño es formar parte de un estudio de producción de videojuegos? Pues todavía estás a tiempo de optar a un puesto de trabajo de semejantes características. El grupo Ubi Soft continúa cazando talentos entre los titulados en Bellas Artes o en Diseño Gráfico para ampliar su estudio de producción en Barcelona y crear un departamento de modelación y animación. Si tienes entre 22 y 30 años, conocimientos de inglés y experiencia en los programas 3D Studio Max y Photoshop, puedes ser el Elegido. No esperes a que te lo diga el Oráculo, hombre, envía tu currículum y muestras de tu trabajo por correo electrónico (ubipictures@ubisoft.es) o bien por fax (93 590 62 53) a la referencia GrafPE6/07. Si eres de los tradicionales, puedes mandarlo por correo a Ubi Soft, Crta. de Rubí, 72-74, 3ª planta. Edificio Horizon. 08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona).

RE SIN DIRECTOR

Los que también van a tener que cazar talentos serán los productores de la película basada en *Resident Evil*. El célebre George Romero, director de cine de terror, ha decidido abandonar la dirección de esta adaptación al celuloide. Así lo anunció la semana pasada a diversos medios especializados de Gran Bretaña, aunque no reveló los motivos de su deserción. Según los productores del film, el proyecto se enfocará de otro modo para solventar las dificultades con que han topado hasta ahora, sobre todo en lo que al avance de la película se refiere. ¿Qué diablos querrán decir con eso?

DRIVER: PRECAUCIÓN, AMIGO...

VIRGIN DESATA EL CAOS EN MADRID

El 5 de julio, en el circuito del Jarama de Madrid, tuvo lugar la presentación de Driver, el juego desarrollado por Reflections y distribuido en España por Virgin Interactive. A la presentación fueron convocadas más de 170 personas. Entre ellas, dos tipejos de PlayStation Magazine...



Poco podemos decirte que no sepas sobre *Driver*. Ocupó nuestra portada en *PSMag* 29 y se llevó de premio un 9/10 en el análisis completo, aunque a estas alturas estaríamos más que dispuestos a sumarle un punto a ese veredicto. Este juego es una pasada.

Para su presentación oficial en España, Virgin ha escogido un escenario a prueba de accidentes, y luego te diremos por qué. De entrada, se nos condujo a una sala de prensa en la que una pantalla gigante exhibía una demo de *Driver* y en donde Francisco del Puerto, jefe de producto de GT Interactive en España, se hizo cargo de las explicaciones. Se habló en primer lugar del acuerdo alcanzado entre Virgin y GT Interactive (que hasta hace poco distribuía sus productos en España a través de New Software Center, ahora en manos de Acclaim). Virgin anunció también la distribución inminente de otros títulos, entre ellos *Kingdoms* y *Discworld Noir*, de los que te hablaremos en cuanto tengamos más detalles. Luego nos pusieron un pad entre los dedos y nos dedicamos a conducir por Miami con «nuestro» estupendo Ford Mustang. Se nos acabó la partida cuando el coche quedó irreconocible, claro.

Algo en lo que se hizo gran hincapié es la negativa de los programadores a reproducir violencia en el juego. Como ya apuntamos en nuestro análisis, aquí es imposible atropellar a los peatones, a diferencia de otros juegos, puesto que la inteligencia artificial los desplaza de modo que puedan escabullirse a tu paso antes de que los arrolles. Lo sentimos por los que tuvieran malas ideas...

De lo que estamos convencidos es de que te hubiera gustado estar con nosotros en el circuito: ¡tres coches con el logo del juego se perseguían y chocaban entre sí a todo trapo! Los especialistas que iban al volante no sufrieron ni un rasguño, pero los vehículos terminaron para el arrastre, la peor pesadilla de una mutua de seguros. Pero es que, después de eso, en boxes, un gran turismo pilotado por Jesús Blanco llevó a parte de la prensa a dar una vuelta por el circuito, mientras los especialistas sometían a otros a un recital de derrapes, giros y vueltas de todo tipo. La peor pesadilla de nuestras tripas. Pero te hubiera encantado, seguro.





SR 50. ASFALTO DEPREDATOR.



Garantía de 3 años.



the Sense of wondeR

SR 50 no sólo es el scooter de los campeones del mundo, es el mayor devorador de asfalto que existe sobre la faz de la tierra. Una auténtica bestia, una fiera indomable que impone su ley en la carretera. Pronto comprobarás que el resto de scooters no son más que presas fáciles e indefensas. A Valentino Rossi la SR 50 ya le ha llevado al éxito. Agárrate fuerte porque a ti te llevará donde quieras. También disponible en versión 125 c.c.

	SR 50		SR SPORTER
	RACING	WWW	125*
Cilindrada	49,3 cm³	49,3 cm³	123.5 cm³
Motor	2 Tiempos	2 Tiempos	2 Tiempos
Refrigeración	Líquida	Por aire	Por aire

* Con permisos A1





Recuerda que sólo los Concesionarios y Servicios Oficiales de Aprilia te garantizan una compra segura y un perfecto servicio de asistencia. Así mismo, ellos te indicarán el Punto de Venta autorizado más cercano.

PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

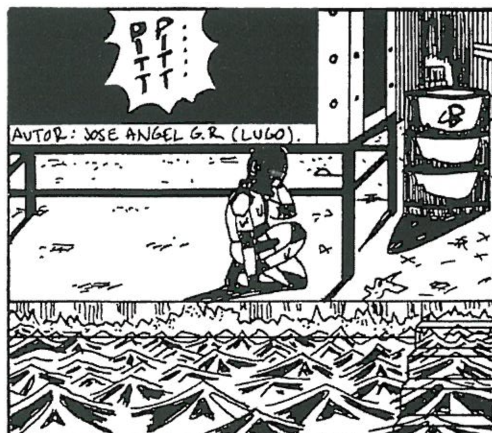
CONTRA TODO PRONÓSTICO, SEGUIMOS EN ELLO

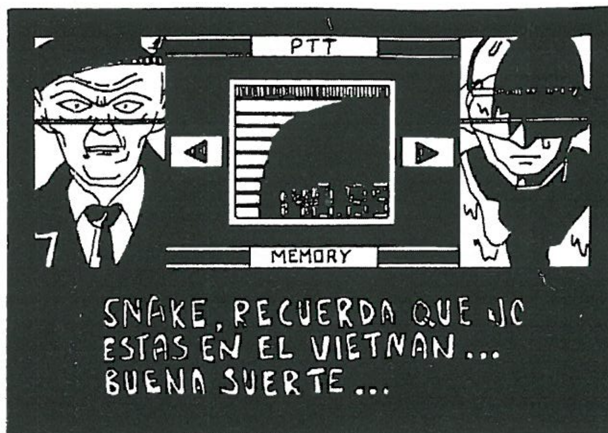


Bueno, ya está. Aleluya. Nos ha costado un bote entero de bicarbonato y un buen lavado de estómago, pero al fin nuestro canino amigo Max nos ha devuelto el sobre que buscábamos. El autor de lo que ves se llama **José Ángel González Riel**, residente en Lugo y un auténtico artista. Está claro que *Metal Gear Solid* ha calado entre los miembros de la comunidad PlayStation de este país, a juzgar por la de cómics que nos llegan relacionados de un modo u otro con Solid Snake y su mundo. Nos alegramos, también nos cae bien. Pocas veces surgen personajes tan carismáticos como él.

METAL GEAR SOLID

DEDICADO A TODO EL EQUIPO DE PLAYSTATION MAGAZINE, A LOS CREADORES DE TENCHU, RESIDENT EVIL Y TOMB RAIDER Y EN ESPECIAL A HIDEO KOJIMA, CREADOR DE M.G.S.















[1] Un quad. [2] Greg James, jefe de relaciones públicas de Codemasters [a la izquierda], mostrando el juego. [3] ¡A la derivaaa...!

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

PROEIN Y CODEMASTERS, EN LOS PIRINEOS

Se nos llevaron. Del 2 al 4 de julio, Proein decidió que ya estaba bien de «sillonball», que nos hacía falta algo de ejercicio, y del auténtico. En realidad, quería presentarnos No Fear Downhill Mountain Biking, pero tuvo piedad y no nos obligó a pedalear...

Sólo nos dejamos los bíceps en un bote a lo largo del Noguera-Pallarès, las posaderas a lomos de un caballo y la ropa al completo entre el barro de un circuito de *quads*. ¿Periodistas haciendo *rafting*, practicando equitación, conduciendo motos de cuatro ruedas? ¿Terminaron enteros? Bueno, podremos contárselo a nuestros nietos.

¿Recuerdas algo de *No Fear*? Te presentamos un PrePlay sobre él en *PSMag* 29. Se trata del primer juego dedicado a eso de la *mountain bike*. El título ha sido desarrollado por UDS —una compañía sueca primeriza en PlayStation— en colaboración con Codemasters, los mismos chicos que corrieron a cargo de *Colin McRae* y la serie *TOCA*.

En *No Fear* podrás escoger entre ocho corredores, cada uno con sus propias características; competir contra 16 oponentes en carreras de uno contra uno; recorrer 25 circuitos (uno de ellos urbano) distribuidos en nueve países y desafiar a tres amigos más en el modo multijugador. Te divertirás cuando aprendas a controlar en los descensos y cuando empieces a ejecutar piruetas y saltos de todo tipo, y, si eres de los buenos, lograrás mejoras para tu bici.

Los gráficos no nos impresionaron demasiado, pero hay que reconocer que la jugabilidad y el control han ganado un poco desde la última vez que lo vimos.

Proein. de la mano de Óscar del Moral, jefe de marketing, y Emilio Álvarez, jefe de producto de Eidos/Codemasters, llevó a cabo la presentación del juego en las instalaciones de esquí de La Molina, en los Pirineos, donde se celebraba el Campeonato de Europa de Downhill y Dual-Slalom Mountain Bike. Pronto tendrás un análisis de esta curiosidad. 

APE ESCAPE: LA EVASIÓN DE LOS MONOS

SONY ORGANIZA FIESTA EN EL ZOO DE MADRID

Julio ha sido pródigo en presentaciones. El primer día del mes nos acercamos al Zoo Aquarium de la casa de Campo de Madrid. Allí fue donde Sony presentó su última gran apuesta de marketing, Ape Escape: La invasión de los monos.

Impresionante despliegue, a fe nuestra. Señores disfrazados de chimpancé, actividades y juegos para niños, regalos y el entorno oportuno. Al fin y al cabo, los traviesos monitos del juego se han escapado del zoo, así que era poco probable que *Ape Escape* se presentara en Pachá.

En la sala de exposiciones del Zoo Aquarium se proyectó un vídeo del juego, y 10 consolas proponían a los asistentes la verificación de las palabras de María Jesús López, Gerente Comercial de Sony Computer Entertainment España, que desglosó las características del título y destacó de manera especial el uso que *Ape* hace del Dual Shock.

Si quieres averiguar lo que pensamos sobre *Ape Escape*, encontrarás un análisis del juego en la página 70 del número que tienes entre manos. 





¡Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo PlayStation

¿MÁS VALE TARDE QUE NUNCA?

El calendario de lanzamientos de juegos en PlayStation parece el aeropuerto de Barajas en temporada alta. Los retrasos nos van a impedir disfrutar de *Soul Reaver* y *WWF Attitude* en las fechas previstas. En el caso de *Soul Reaver*, cuyo lanzamiento había de producirse este verano, Eidos Interactive ha advertido que tendremos que armarnos de paciencia hasta el otoño. Por lo que respecta a Acclaim, la compañía señala que el retraso de *WWF Attitude* responde a razones de calidad. No quiere que salga a la venta hasta que no esté todo perfecto. En cambio, lo que sí veremos a tiempo es *Quake II*, de Proein. Estará en las tiendas a finales de agosto. Lo increíble es que id Software se haya negado a facilitar betas a la prensa especializada, así que tendrás que comprarlo o esperar un mes más para leer nuestro análisis.

¿DRIVER 2?: LA FAMILIA CRECE

Tras el éxito obtenido por este juegazo de persecuciones, a los de GT Interactive les ronda algo por la cabeza: ¡secuela! Saga a la vista. GT ha insinuado que ya se tienen algunas ideas y que el lanzamiento podría producirse también para otras plataformas, incluidas las consolas que verán la luz en el futuro próximo.

Por otra parte, mientras terminamos de redactar este número, Sony presenta en Londres tres de sus lanzamientos en ciernes: *Wip3out*, *Formula 1 '99* (del que encontrarás un reportaje en la página 50) y *Esto es Fútbol*. Por lo que nos cuenta nuestro enviado, este último promete. Te lo contaremos todo en tu *PSMag* 33.

ORIENT EXPRESS

36 ON 136 DE プレイステーション。

NUESTRO CORRESPONSAL EN TOKIO, A LA BÚSQUEDA Y CAPTURA DE LAS PERLAS DEL JAPÓN...



***Gungage*: otra aventura-*shoot 'em up*-en tercera persona-en 3-D. Resulta agradable comprobar que Japón continúa siendo la tierra de la originalidad...**

SHOOTER DE KONAMI

Con la expectación del mundo entero centrada en *MGS: Integral*, el nuevo *shoot 'em up* en 3-D de Konami *Gungage* que se coló en la fiesta sorprendió a todos. En lugar de ir zumbando de aquí para allá en naves espaciales o enormes robots voladores, *Gungage* prefiere basarse en los personajes. Unos súper soldados se las tienen con tanques, aviones y colosales bestias mecanizadas sin otro medio de locomoción que el coche de San Fernando. La división por sexos es equitativa (por el lado de los chavales están Wakle Skade y Kard Baltish y, por las mozas, Steyr Arquibas y Dee Van Fen), y la acción se muestra desde una perspectiva posterior, al estilo *Tomb Raider*. Cada personaje detenta un arsenal personalizado que incluye cohetes, misiles teledirigidos y láseres. La configuración de la pantalla es muy simple, ya que sólo aparecen los indicadores de armas, municiones y vida, con lo que queda espacio suficiente para hacer ostentación de toda la pirotecnia desplegada. Aunque en las fases normales tienes licencia para tomártelo con calma, los jefazos te obligarán a librar una encarnizada batalla. De momento, los detalles del fondo se han sacrificado en pro de una mayor acción en primer término, pero te contaremos más cuando *Gungage* aparezca.





Más *Gungage*: los enormes robots mecanizados pueden huir, pero no lograrán despistar a tu Soldado Universal...

NOS GUSTAN LOS RGP

Después del éxito de *Final Fantasy*, infinidad de juegos de rol han intentado seguir su estela futurista. El último intento se llama *Planet Laika*, un esfuerzo conjunto entre Quintet y Zeque (los primeros desarrollaron la jugabilidad, mientras que los segundos crearon los gráficos). *Planet Laika* se sitúa en Marte, donde el protagonista (Laika) habla, negocia y se lía a porrazos con tres extrañas especies: los psychos, los virtuales y los animales. Cada forma de vida tiene unas características distintas: los psychos son







***Planet Laika*: Los habitantes menos agraciados de Marte. Viene a ser una especie de mezcla entre *PaRappa* y *FFVIII*.**

inteligentes, los animales son duros, y los virtuales, creativos. Lo más interesante es que Laika se puede transformar en estas tres especies en determinados momentos del juego y adoptar sus habilidades y perfiles psicológicos. Durante un rato, Laika sólo luchará contra aquellos enemigos que tengan su misma apariencia (si es un psycho, luchará contra psychos), utilizando un sistema de combate rítmico estilo *PaRappa*. Sin embargo, si pierdes un combate, el estado mental de Laika puede alterarse y conducirle a la locura. *Planet Laika* saldrá en Japón a finales de verano.





Fatal Fury Wild Ambition: La última apuesta pugilista de SNK. Esperemos que no sea esto lo que nos depara el futuro...

RABIOSO

SNK, tildada por los más crueles como el pariente pobre de Capcom, ha presentado una versión para PlayStation de *Fatal Fury Wild Ambition*. Este arcade de lucha en 2-D consta de las modalidades Versus, Scenario y Training, además de un complemento de 12 luchadores (que incluye personajes secretos como Geese Howard y Li Changfa). Al igual que *Street Fighter Alpha 3*, *FFWA* utiliza una barra de energía para bloqueos que disminuye con cada ataque que se detiene, de forma que, una vez reducida a cero, el personaje es vulnerable a combos letales. La opción Counter Attack, muy parecida a la de *Kumite*, y la barra de sobrecarga, que te permite emplear una serie de movimientos especiales cuando está al máximo, añaden más complejidad al juego. Incluso cuando todo parezca perdido, aún puedes quemar tu último cartucho recurriendo a un ataque desesperado al estilo *Street of Rage* para intentar derrotar a tu rival mientras se entretiene haciendo poses. Sin la licencia de *Street Fighter* fuera de Japón resulta difícil saber si el nuevo *Fatal Fury* aparecerá en Europa.

MENTALISTAS

Tal vez Taito, creador de *Bust-A-Move*, no sea el fabricante que uno espera encontrar tras un nuevo *beat 'em up*. Sea como sea, acaba de sacar al mercado *Psychic Force 2*, otro juego sobre mutantes con una predilección por matar personas. Hay seis personajes nuevos, que incluyen a la encantadora Sonja y al astuto Brad Kirsten. Con sus impresionantes explosiones y sus fondos con luces de neón, el principal atractivo de *Psychic Force 2* reside en la gran variedad de modalidades de juego a elegir. Están las típicas opciones Standard, Story y Training, pero también a éstas se suman el modo Survival, un modo de batalla en grupo, una opción Album para guardar y contemplar repeticiones, un modo Psy-Expand para aumentar las habilidades de un luchador a través del entrenamiento y una opción para PocketStation que te permite intercambiar mini-juegos y mini-tarjetas. ¿Estamos ante el nuevo *Toshinden*? Lo dudamos.





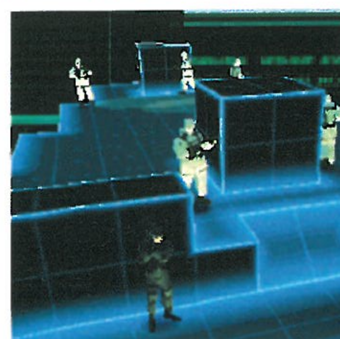
Psychic Force 2: ¿Quieres mutantes? ¿Quieres lucha? ¿Quieres ver un numerito de chiflados haciendo juegos de pies y manos? Pues aquí tienes...

¡PARAD MÁQUINAS! METAL VOYEUR

Más noticias acerca de *Metal Gear Solid: Integral* (bautizado como *VR Missions* en Europa). Parece que Konami ha cedido ante las peticiones de los japoneses e incluirá más secuencias gratuitas sobre Naomi y Mei-Ling en esta versión especial del juego. Después de prometer que se reuniría con Snake en el original de *Metal Gear*, Naomi aparece ahora en una fase en 3-D donde los jugadores podrán fotografiarla desde distintos ángulos. La cuestión es qué ejercicios realizará la encantadora Naomi esta vez. Nuestra mente no para de darle vueltas al asunto...







Metal Gear Integral: con lanzamiento en el mercado europeo para Navidad, es probable que más de uno pase un sigiloso invierno.

電撃 PlayStation
LAS LISTAS DE DENGEKI

TOP 10 – LOS MÁS VENDIDOS

1. ***Saga Frontier 2*** (Square)
2. ***Um Jammer Lammy*** (SCEI)
3. ***King Of Fighters '98*** (SNK)
4. ***To Heart*** (Aqua Plus)
5. ***Chokobo Racing*** (Square)
6. ***Sound Novel Evolution 1*** (Chun Soft)
7. ***Densha De Go! 2*** (Taito)
8. ***Gallop Racer 3*** (Tecmo)
9. ***Ko Sodate Quiz Motto My Angel*** (Namco)
10. ***Final Fantasy Collection*** (Square)

TOP 5 – LOS MÁS ESPERADOS

1. ***Dragon Quest VII*** (Enix)
2. ***Legend Of Mana*** (Square)
3. ***Ark The Lad*** (SCEI)
4. ***Persona 2*** (Atlus)
5. ***Tokyo Majin*** (Asmik AE)

TOP 5 – LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES

1. ***Final Fantasy VIII*** (Square)
2. ***Final Fantasy VII*** (Square)
3. ***Denso Suikoden II*** (Konami)
4. ***Tales Of Phantasia*** (Namco)
5. ***Persona*** (Atlus)

* Listas proporcionadas por *Dengeki PlayStation*, la revista especializada súper ventas entre los usuarios japoneses de PlayStation.

¡Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo PlayStation

¿MISIÓN IMPECABLE?

INFOGRAMES PRESENTA SU CONVERSIÓN

¿QUÉ, HAS GANADO?

CONCURSO *UEFA CHAMPIONS LEAGUE*

1. **Ismael Gómez Vázquez** Puerto Serrano (Cádiz)
2. **Miguel Carrio Merino** El Entrego (Asturias)
3. **Raquel Moreno Gómez** Cádiz
4. **Ramón Guiu Gou** Els Prats de Rei (Barcelona)
5. **Domingo Morillo Cantero** Badajoz
6. **Luis Gutiérrez Aragón** León
7. **Abel Abella Sanz** S. Sebastián de los Reyes (Madrid)
8. **Manuel Herrador Cuevas** S. Andreu de la Barca (Bna.)
9. **David Martínez González** El Arenal (Cantabria)
10. **Iván Pereira Pérez** La Manga
11. **José Manuel Gallardo Ciudad** Orellana la Vieja (Badajoz)
12. **Antonio Pérez Gutiérrez** Madrid
13. **Javier Terán Fleta** Tauste (Zaragoza)
14. **Iván Cuesta Moreno** Torrijos (Toledo)
15. **Daniel Andrades Montesino** Melilla
16. **Rubén Diez Vega** Boñar (León)
17. **Iñaki Vecina Grau** Algemesí (Valencia)
18. **Jesús Ramón Selva Lucas** La Gineta (Albacete)
19. **Rafael Campos Moreno** Puerto de Sagunto (Valencia)
20. **Eric Solé París** Valls (Tarragona)

LOS 10 MÁS VENDIDOS *

1. Final Fantasy VII (Platinum)
2. Gran Turismo (Platinum)
3. Metal Gear Solid
4. Metal Gear Solid Premium Package
5. Crash Bandicoot 2 (Platinum)
6. Resident Evil (Platinum)
7. FIFA '99
8. Hercules (Platinum)
9. Tomb Raider II (Platinum)
10. Time Crisis (Platinum)

* Fuente: Centro Mail

El 1 de julio, en Frankfurt, Alemania, Infogrames mostró lo que de momento puede mostrarse de Mission: Impossible. Fue en las oficinas de X-Ample, el equipo encargado de convertir para PlayStation el juego de N64. Y allí estuvimos nosotros, claro.

Dicen los chicos de X-Ample que no han dejado de surgir problemas en el transcurso de la conversión. Procesadores muy diferentes, sistemas gráficos completamente distintos, diferencias de espacio, datos comprimidos en el cartucho que había que descomprimir para PlayStation... ¡Dos años de problemas! Y es que son dos consolas muy diferentes... Bueno, no vamos a hacer chistecitos ahora, je, je.

La cosa va bien. O al menos, va todo lo bien que podría ir: el juego tiene más o menos el mismo aspecto que el de N64 —aunque eso no es precisamente un elogio—, con los mismos 20 niveles y el mismo orden de cosas. Como en la versión Nintendo, los niveles se suceden con total fidelidad al argumento de la película. Podrás meterte en el ordenador central del FBI descolgándote con un cable por la salida del aire acodicionado, pegarás unos tiros en la estación, buscarás a los malos en el tren del final de la peli... Por desgracia, nos tendremos que olvidar de los nuevos niveles exclusivos para la versión PSX que en principio Infogrames había prometido, y eso es una noticia ciertamente desalentadora: los 20 niveles que tendremos serán los mismos diminutos habitáculos del juego de N64. X-Ample nos ha dicho que se aumentará el nivel de dificultad para alargar los treinta minutos de jugabilidad que ofrecía la versión N64, aunque ésa no nos parece la mejor solución...



El equipo encargado de la «misión no tan imposible», X-Ample.

Si conoces el juego de N64, sabrás que en *Mission: Impossible* hay estilos de juego muy diferentes: un nivel sólo de apuntar y disparar, en el que controlas a un equipo de francotiradores apostados por toda la estación de tren; escenarios cerrados en los que disfrazarse y contactar con agentes infiltrados; niveles estilo *Syphon Filter* en los que avanzar con cautela y localizar determinados objetivos...

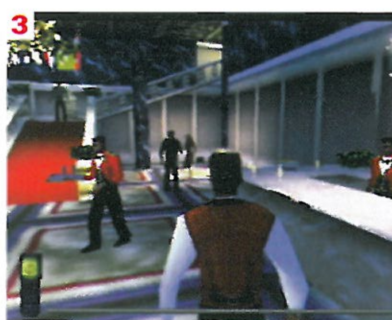
Todavía están por ver las novedades que X-Ample incluirá en nuestro CD, aunque después de maravillas como *MGS* y *Syphon Filter*, *Mission: Impossible* no lo tiene nada fácil. *Mission* tendría que mejorarse varias decenas de veces a sí mismo para estar a la altura de los últimos éxitos de PlayStation... Y eso suponiendo que no llegue antes a nuestras manos *Tomorrow Never Dies*.

¿Nadie se atreve a hacernos una conversioncita de *GoldenEye*?

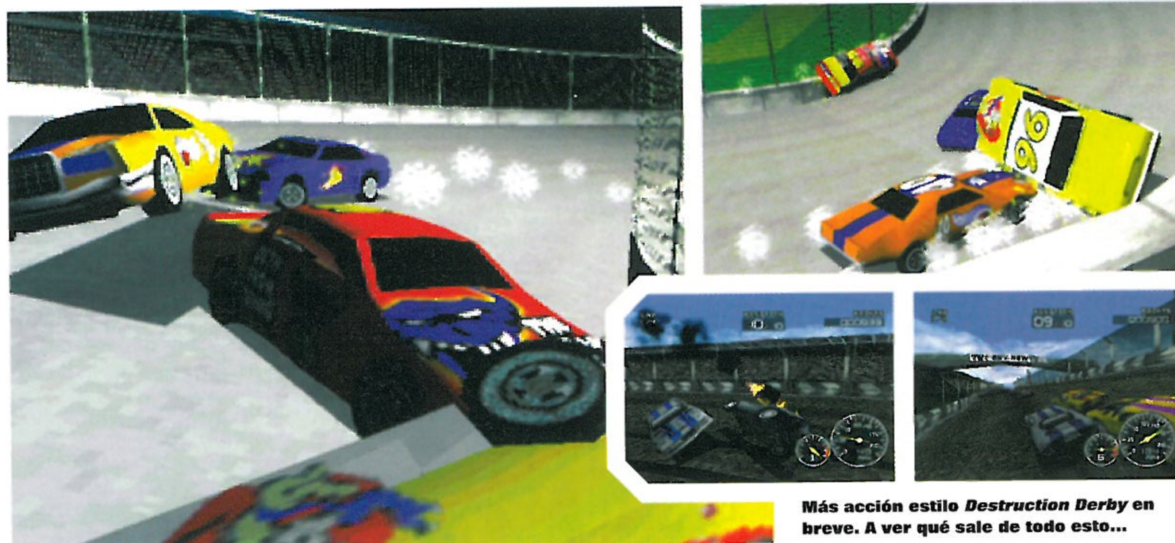








[1] Ethan Hunt, nuestro héroe. [2] Los enemigos te pondrán a prueba. Van armados hasta los dientes... [3] Aquí, la embajada.



Más acción estilo ***Destruction Derby*** en breve. A ver qué sale de todo esto...

TERAPIA DE CHOQUE

¿TRES DESTRUCTION DERBY?

Como mencionábamos ya en números anteriores, la tercera entrega de Destruction Derby está en camino. Sin embargo, hay cierta confusión acerca de la línea que el juego va a seguir. ¿Continuará ofreciendo las colisiones que tanto nos gustan? La cosa está tal que así:

- Psygnosis, propiedad de Sony, ha conservado los derechos de la licencia *Destruction Derby*.
- El equipo que desarrolló el juego original para Psygnosis, Reflections, se ha desligado de la compañía.
- Reflections ha acabado en manos de GT Interactive.
- Durante la separación de Psygnosis, algunos miembros del equipo de Reflections se unieron a Accolade, que luego fue adquirida por Infogrames.

¿Lo pillas? Puede que *Destruction Derby 3* sólo siga a sus antecesores en el nombre. Por otra parte, no tendrá pocos competidores. Reflections, que ya ha concluido su trabajo con *Driver*, está trabajando para GTi en un juego similar que, por desgracia, sólo se lanzará para PC. Y los miembros del equipo de Reflections que se encuentran ahora en Accolade están produciendo un título denominado *Demolition Racing* para Infogrames.

Desde luego, los nombres se parecen, ¿eh? *Demolition Racing* (Accolade/Infogrames) recuerda muchísimo a *Destruction Derby*. Se lo ha descrito como un juego de acción y carreras a alta velocidad en la que gana el último que queda en pie...

Se diría que los dos títulos de PlayStation están destinados a enfrentarse, pero Infogrames pretende lanzar el suyo en octubre, mientras que el título de Sony no llegará a las estanterías hasta principios del año que viene. Este temprano anuncio corrobora la intención de Sony de mantener la marca de Psygnosis vivita y coleando. Ambos juegos brindan coches nuevos, pistas tortuosas y colisiones espectaculares. Infogrames ha desvelado que pretende añadir a su proyecto características nuevas, como la «muerte desde arriba»: es un movimiento de un solo golpe con el que aterrizas en el techo de un rival, y te llevas su muerte inmediata y el triple de puntos. Con las puntuaciones que han alcanzado sus últimos juegos de carreras, seguro que ninguna de las compañías nos decepciona.



¡Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo PlayStation

¿QUÉ, HAS GANADO?

CONCURSO *SYPHON FILTER*

1. **David Fernández Roldán** Valencia
2. **Francisco López Santana** Ingenio-El Cristo (Palmas de G. C.)
3. **Ángel Gómez Casado** Guadalajara
4. **Antonio Melero González** Madrid
5. **Andrés Gaztelumendi Iglesias** Ventas de Irún (Guipúzcoa)
6. **Ricard de Nova Arisa** Sabadell (Barcelona)
7. **Adrián García Cuenca** Carcaixent (Valencia)
8. **Alberto Esteban** Zaragoza
9. **Bernardo Puertollano Carril** Torrejón de Ardoz (Madrid)
10. **Susana González Álvarez** Villablino (León)
11. **Juan Recio Herrero** Valladolid
12. **Víctor Ferreres Sánchez** Torroella de Montgrí (Gerona)
13. **Alberto Hernández Valle** Toro (Zamora)
14. **Ignacio Lozano Lozano** Dos Hermanas (Sevilla)
15. **Jessica Luna Fortuna** Palma de Mallorca
16. **Toni Lliteras Artero** Palma de Mallorca
17. **José Domingo Romero** Sta. Perpètua de la Mogoda (Bna.)
18. **Juan Morillo Fernández** Lugo
19. **Carlos Amor Bula** Villaluenga de la Sagra (Toledo)
20. **María del Mar Alías Martín** Almería

EJE MADRID-TOKIO

SONY ESPAÑA, PREMIADA

María López, Gerente Comercial de Sony Computer Entertainment España, recogió en Tokio el premio «Recognition of Excellence» que SCE Japón ha otorgado a España en reconocimiento al trabajo y los buenos resultados obtenidos con PlayStation en nuestro país. El señor de la foto es Ken Kutaragi, nada menos (el papá de la gris). A las dos señoritas en kimono no tenemos el placer de conocerlas.



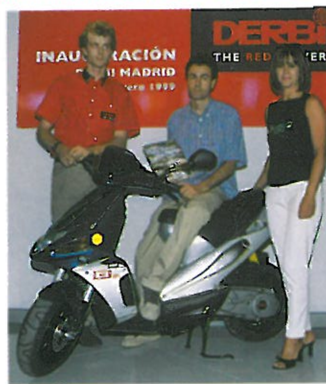


¿Y EL CASCO?

DERBI PREDATOR PARA JOSÉ CARLOS

Te acuerdas de la I Edición de los Premios *PlayStation Magazine*? ¿NO? Pues muy mal. De entre los que respondisteis a nuestra convocatoria para decidir qué juegos fueron los mejores de 1998, José Carlos Martínez Vaquerizo, de Madrid, se erigió como ganador de una Derbi Predator, un reloj Time Force, una consola y la tira de cosas más. Aquí lo tenemos, a lomos de su estupenda jaca nueva, aunque no parece muy contento. La que está encantada es Pilar González, del departamento de publicidad de MC Ediciones. ¡Eh, Pilar, hola, holaaaa!





Shadowman

Te presentamos a Mike Leroi, alias «Shadowman», tu nuevo cazademonios favorito. *PSMag* se ha adentrado en el siniestro corazón de Knightsbridge para ver el último *thriller* de Acclaim: *Shadowman*. Bienvenido al mundo de las tinieblas.



[1] Mike Leroi tiene la situación bajo control, pero las tortillas también giran. [2] Este tío está colgado...



Si los consumidores que se apiñan en los almacenes Harrods, ansiosos por adquirir jerseys de estilo inglés fabricados en Hong Kong, supieran que en el interior de un edificio al otro lado de la calle se está hablando de un juego que incorpora elementos de vudú, asesinatos en masa y cosas todavía peores... Estooo, ¿qué usasteis para modelar las texturas de las paredes?, farfulla *PSMag*. «Fotos de piel purulenta», responde un individuo ojeroso sentado frente a nosotros. ¡Madre mía, este hombre habla en serio!

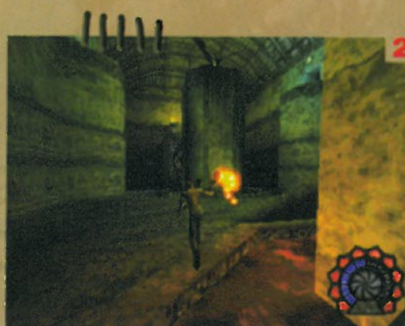
Hemos venido a echar una ojeada al desarrollo de *Shadowman*, una mezcla de *shoot 'em up* y aventuras en 3-D; Guy Miller, el director creativo de Iguana, es nuestro guía. Imagínate que, en lugar de irte al cielo o al infierno al morir, acabas en un limbo desierto conocido como Deadside, junto con las demás personas que han muerto desde el principio de los tiempos. Hay millones de seres como tú. Pero en vez de reunirte alegremente con tus familiares y amigos fallecidos, pierdes la memoria por completo. Te encuentras allí parado, ciego y muerto de miedo, sin saber de dónde vienes ni qué tienes que hacer.

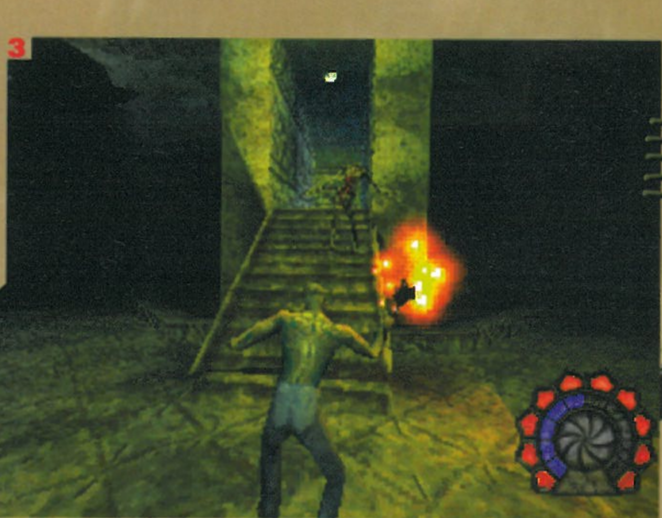
Ésa se supone la experiencia de un tal Mike Leroi, un estudiante universitario que entró en coma y pasó a un estado entre la vida y la ▶



A PRIMERA VISTA | SHADOWMAN







[1-2] Los distintos escenarios provocan una atmósfera espeluznante. [3] Mucho cuidado al acercarte a ese tipo tan feo de las escaleras.

muerte, destinado a vagar hasta que su cuerpo decidiese hacia qué lado decantarse. Durante su estancia en el «motel» Deadside, una sacerdotisa de vudú le obliga a convertirse en Shadowman, es decir, en su protector contra los esbirros de la noche. Como suena. El problema es que en Deadside está el Asylum, una altísima fortificación en la que están encerrados aquellos espíritus a los que se considera tan malvados que ni se les permite mezclarse con el resto del populacho. Son asesinos en serie, gente que se ha dedicado a matar en masa, cosas así. Pero en el fondo del Asylum hay un demonio llamado Legion que pretende reunir a cinco de los asesinos más célebres de la historia para apoderarse de Liveside. Aquí entra en acción Mike, que tiene la misión de perseguir a los criminales y cargárselos antes de que se escapen.

¿De dónde ha salido la idea?, preguntamos. «En una de las oficina de la última empresa para la que trabajé había una reproducción de *La torre de Babel*, de Bruegel», explica Guy. «Yo me quedaba allí sentado mirándola, preguntándome qué tipo de gente viviría en ella. En cierto modo, la historia surgió de ese cuadro.» Pero también de un sano interés por los asesinatos, ¿no? «Algo investigamos sobre eso, sí. En esos libros sobre los asesinos en serie se explican muchas cosas que uno preferiría no saber.»

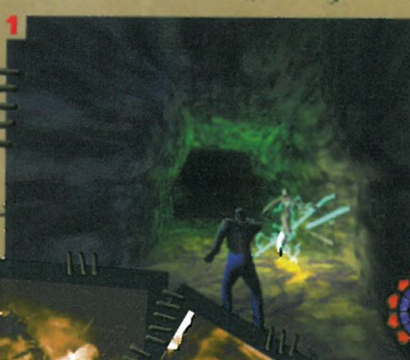
Hemos podido contemplar un juego bastante nítido desde el punto de vista gráfico. Como la mayoría de los juegos actuales, *Shadowman* aprovecha al máximo las posibilidades de PlayStation. Guy nos da algún detalle sobre la profundidad del juego: «Hay que avanzar a lo largo de 19 niveles, atravesando cinco áreas diferentes, llevándose a las almas muertas que están repartidas por el lugar. Con estas almas es posible reducir el poder de los malos, pero hay 120 y algunas están muy bien ocultas».

¿Cómo se ha estructurado el avance por las zonas? «Ahí está la gracia: Mike tiene que perseguir a cinco asesinos en serie, buscar las pistas que le conducirán a sus escondites y abrirse paso a través de su mundo. De pasada, os diré que los asesinos están inspirados en las descripciones del FBI de auténticos asesinos de masas. No les hemos dado su nombre real, pero si alguien sabe algo sobre ellos podrá reconocer los rasgos de Jeffrey Dahmer o de Ted Bundy en los malos del juego.»

Después de ver *Shadowman*, en *PSMag* se nos ocurren algunas preguntas más. Es bastante violento, ¿no? «Pues sí... Pero se trata más de una violencia implícita que de una violencia representada abiertamente. Nos hemos inspirado en el cine y hemos querido crear suspense tal como se hacía en *La Matanza de Texas*: lo que uno se imagina es siempre más terrible que lo que realmente ve.»

Tiene razón: es un juego inquietante, pero también emocionante y bien ideado. Por ejemplo, en lo relativo a tener que recopilar cierto número de almas para acceder al área siguiente, la forma en que los subjuegos encajan en el argumento del juego principal o el suspense creado por los entornos cerrados.

> «En el papel de Mike, tendrás que perseguir a cinco asesinos en serie, buscar las pistas que te conducirán a sus escondites y abrirte paso a través de su mundo. Los asesinos están inspirados en las descripciones del FBI...»





[1] Muéstrate implacable con los monstruos que te encuentres en tu viaje por las llanuras del infierno. [2] Cruza este puente.

UN CÓMIC, PERO NO DE HUMOR

Shadowman se inspira vagamente en el cómic de Valiant, de Garth Ennis y Ashely Wood. La temática de *Shadowman* es claramente para un público adulto, con violencia, venganzas y asesinatos en serie, todo coronado con una acertada selección de sacerdotes de vudú.



Mike Leroi es un chico formal y educado, el niño bonito de su mamá. Cuando regresa a casa tras licenciarse en Literatura Inglesa, su coche sufre un accidente y él se encuentra de pronto sin sus padres y sin su hermano pequeño.

Durante el año que Mike pasa en coma, debe vagabundear por el Deadside (el limbo al que van las personas al palmarla), hasta que Nettie, una sacerdotisa de vudú, se apodera de él y lo esclaviza. Nettie, un encanto de mujer, implanta a Mike una máscara de sombras en el pecho y lo convierte en Shadowman, su guardaespaldas contra los esbirros de la muerte.

Al regresar a la tierra de los vivos, Mike no tiene ni idea de quién es ni de dónde viene. Sólo sabe que es un asesino de alto calibre, a juzgar por la sangre y las batallas con el reino de las sombras. Todo ello garantiza una lectura más bien inquietante.

¿Es tan terrorífico *Shadowman* como parece? Pues sí, lo es. *PSMag* observa los movimientos de Mike en el interior de un oscuro edificio neoyorquino, atento a la aparición de algún psicópata salido de *El silencio de los corderos*. Pasa junto al cuerpo de una chica, amordazada y atada a una silla, con moscas revoloteando alrededor del cadáver, mientras un radiocassette vocifera una y otra vez: 'Somos Legion. Somos muchos...'. El agua forma charcos en el suelo de una habitación con el techo medio derrumbado. La cámara se adentra lentamente y vemos a alguien oculto en el techo, entre las sombras. De pronto, el extraño ser cae ante nosotros. El susto nos hace dar un salto.

Pueden establecerse con facilidad varios paralelismos entre esta escena en concreto y la película *Seven*. En general, el juego tiene cierto *look* cinematográfico. Guy está de acuerdo: «Lo que intentamos es ampliar las fronteras de los videojuegos y transformarlos en una experiencia más cinematográfica. Convertirlos en una actividad más adulta, por decirlo así. Para ello tenemos que usar trucos argumentales y un guión bien realizado, investigar hechos reales y encontrar actores capaces de encarnar correctamente a los personajes, lo mismo que se hace en una película. La diferencia es que esta película dura más de 70 horas».

Las localizaciones y la acción también contribuyen a crear la particular atmósfera de *Shadowman*, que es distinta en cada una de las cinco áreas. En una de ellas hay que resolver complicados puzzles en el Asylum, o atravesar a nado un laberinto de alcantarillas en el subsuelo de Londres. Al trasladarte a otras áreas empieza una batalla de proporciones épicas. Además, son luchas muy difíciles, pese al repertorio de potentes armas de que dispones: hasta los perros cuestan de eliminar.

Sin duda, el nivel más siniestro es el de la típica visita a una estación de metro abandonada. Esta clase de escenario ya aparecía en *Tomb Raider 3*, pero daba menos sensación de aislamiento, se apreciaba menos el miedo a estar solo en esas profundidades. En *Shadowman*, dentro de la línea de metro de Down Street (una estación real que se cerró hace varias décadas), se vive una palpable sensación de terror, que aumenta a medida que te abres paso por los oscuros pasadizos, esperando a que de pronto aparezca algo delante de ti. «Sí», confirma Guy, «para conseguir ese realismo tuvimos que ir a la estación de metro auténtica, en plena oscuridad, y fue algo...». Escalofriante, sugerimos. «Podría decirse así. Pero la palabra se queda corta.»

Parece que ahora vamos a hablar de algunas innovaciones que han perfeccionado el género de las aventuras en 3-D. Son detalles como el ametrallamiento circular (que permite continuar disparando sobre el objetivo) o la posibilidad de disparar desde el agua. Estas dos características indican que se han tenido en cuenta los fallos de otros juegos de aventuras en 3-D, como *Tomb Raider*. No nos sorprende, considerando que Guy estuvo enrolado en el equipo que diseñó el título de Core.

1


2


[1-2] En las profundidades de Deadside te encontrarás frente a frente con este gusano.

Guy ha aportado también un par de ideas nuevas. «Los *checkpoints* son muy innovadores», explica. «En algunas salas, cuando circulas por los distintos niveles, aparece un osito de peluche en escena, lo que indica que te encuentras ante un *checkpoint* o incluso ante una puerta que te lleva a otra parte del mundo.» ¿Has dicho un osito de peluche? ¿Esos muñecos blanditos y cursis? «Sí, sí. Es un muñeco viejo que pertenecía al hermano de Mike. Es su único vínculo con el pasado y creo que para él es una especie de tótem.»

Como nos mostramos algo escépticos, Guy nos enseña uno de los puntos en los que aparece el osito de peluche. La imagen fantasmal de un oso de juguete, sucio y mojado, ocupa casi toda la pantalla. La verdad es que el osito resulta más siniestro que entrañable, lo que indica que la visión de *Shadowman* nos empieza a afectar. Y aún no hemos acabado.

Al salir de nuevo a la calle, la luz del sol nos aleja un poco de la conversación, y las oleadas de turistas apartan de nuestra mente el recuerdo de leviatanes tridimensionales...

> «Intentamos ampliar las fronteras de los videojuegos y transformarlos en una experiencia más cinematográfica. Convertirlos en una actividad más adulta, por decirlo así. La diferencia es que esta película dura más de 70 horas.»

DE HÉROE A VILLANO

Está claro que *Shadowman* no se parecerá a los demás videojuegos inspirados en cómics. Eso esperamos.



Iron Man

Puede jactarse de ser el juego más lento de la historia de PlayStation. Era absolutamente imposible caminar y disparar al mismo tiempo, lo que no garantizaba una vida muy larga a un juego que pretendía ser un *shoot 'em up*.

Veredicto de *PSMag*: 2/10



Incredible Hulk

Enfadado, reventaba la funda de plástico que recubría la caja. No estaba mal ir saltando en el papel del monstruo, pero las connotaciones de producto de marketing disuadieron a posibles clientes. Bueno, no se vendió porque era malo con ganas.

Veredicto de *PSMag*: 4/10



Fantastic Four

Es cierto que había cuatro personajes. Pero ¿eran fantásticos? Fantásticamente ineptos, quizá. Ni siquiera las apariciones esporádicas de personajes como Hulk consiguieron que este juego se librara de acabar en el cubo de la basura.

Veredicto de *PSMag*: 4/10



Batman & Robin

Un intento de inspirarse en la película en lugar de en el cómic. El problema es que el juego se desarrolló con prisas. La idea era: «Si la película va bien, creamos un juego y ganamos más dinero». Pero no es así como funcionan las cosas, queridos...

Veredicto de *PSMag*: 7/10

DINO CRISIS

Una cruenta batalla contra depredadores antediluvianos en una isla tropical. Para variar.



[1-2] No dejes de correr. [3-4] Aquellos que sean unos hachas resolviendo puzzles: mantened los ojos bien abiertos en todo momento. [5] Regina consigue salir ilesa. [6-7] Están equipados con un buen arsenal. ¿No es estupendo?



PERFIL

Shinji Mikami

- **Cargo:** Productor
- **Trayectoria:** Ingresé en Capcom en 1990 cuando tenía 24 años, y estuve trabajando como planificador durante seis años antes de convertirme en productor. Empecé a trabajar en *Aladdin* y más tarde me convertí en productor de la serie *Resident Evil*.
- **Influencias en este juego:** Películas como *Parque Jurásico* han tenido una gran influencia en *Dino Crisis*, así como otros títulos de aventuras (la propia saga *Resident Evil*, por ejemplo).
- **Juego favorito:** Probablemente, *Metal Gear Solid*.

Mikami photo: Hiroki Izumi

Género: Aventura en 3-D
Distribuidor: Virgin
Fabricante: Capcom
Disponible: Diciembre

Pese a su reticencia a hablar, el gurú de los juegos Shinji Mikami nos cuenta los detalles acerca de su última obra: una horda de dinosaurios se adueña de una isla tropical en un claro homenaje a Michael Crichton, y luego...

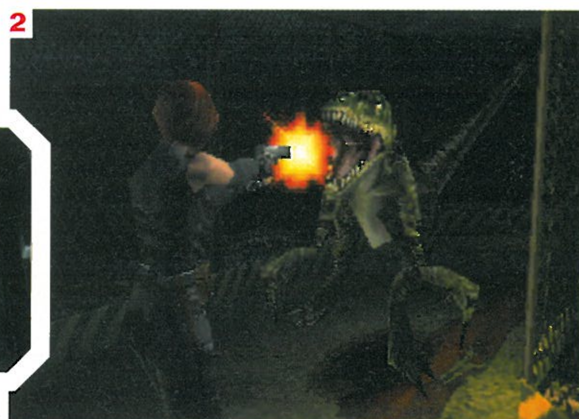
Cuéntanos de qué va Dino Crisis en 100 palabras.
Regina, nuestra heroína, forma parte de un escuadrón especial que tiene órdenes de capturar a un científico, el Profesor Kirk, en su laboratorio secreto de la isla de Ibis. Kirk ha estado trabajando en el Principio de la Energía Limpia, una fuente revolucionaria de energía que su país ha dejado de financiar. El problema surge cuando, tras liberar esta energía, Kirk descubre que es capaz de regenerar a las criaturas que poblaron la tierra hace millones de años. De repente, en la isla de Ibis empiezan a aparecer tiranosaurios y bestias así. Tu trabajo consiste en averiguar qué le ha sucedido a Kirk y a su trabajo y descubrir por qué los dinosaurios se han apoderado de la isla.

¿Por qué elegiste a una mujer como protagonista?
Regina es miembro de una unidad de espionaje de las fuerzas especiales. Quisimos asegurarnos de que tuviera una imagen atractiva que reflejase los peligros que conlleva su ocupación, y por lo tanto decidimos que fuera una mujer.

El juego parece impresionante. ¿Cuánto tiempo habéis dedicado al proyecto y cuánta gente trabaja en él?
Dino Crisis es un proyecto que lleva en marcha dos años y medio aproximadamente. De momento han trabajado en él 35 personas.

¿Crees que aquellos a los que no gustó Resident Evil querrán jugar con Dino Crisis?
Por supuesto. Intentamos dirigirnos no sólo a los fans de la serie *Resident Evil* sino también a





[1] Cuidado. [2] Regina efectúa un pulcro trabajo de odontología.









[1-4] Qué pesadez pasarse el día huyendo de estos bichos. Por suerte, no estás sola.

todo aquel que tenga un mínimo interés por los dinosaurios. Desde luego, no serán muchos. Pero es un gran juego y, ¿a quién no le gusta probar un gran juego?

¿Qué películas os han influido y qué sensaciones habéis tratado de captar?
Las principales películas que influyeron en el juego fueron *Parque Jurásico* y *El Mundo Perdido*. La animación y los detalles de los dinosaurios eran algo que queríamos recrear en el contexto de un videojuego.

¿Cómo conseguisteis que los dinosaurios parecieran tan reales?
Observamos con detalle la forma de distintas especies de dinosaurios que aparecen en el juego para reproducirlos con el máximo de precisión posible o, al menos, con la precisión que nos permite la paleontología.

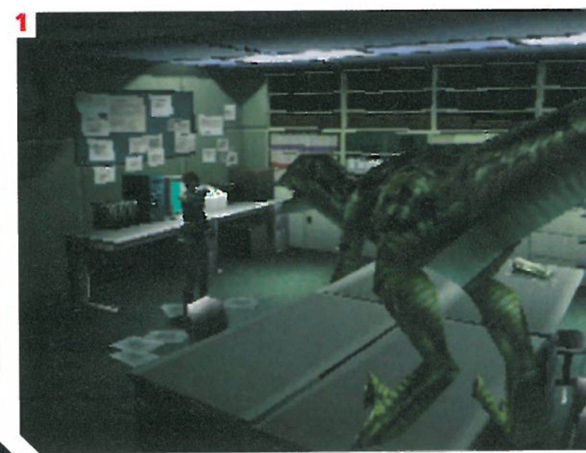
Pero para que los gráficos parecieran casi reales investigamos a fondo la textura de su piel y el modo en que se movían. Estudiamos varios tipos de animales que viven en la actualidad y que tienen un cierto parentesco con los dinosaurios o se mueven de manera similar, como los pájaros, los perros o los cocodrilos.

¿Qué diferencias hay entre los dinosaurios que aparecen en el juego y cuántos encontraremos?
¡Venga, no querréis que os lo cuente todo! Os diré que, de momento, hay cinco tipos diferentes de dinosaurios. Algunos son muy rápidos y ágiles, como los raptors, y otros son unas bestias colosales que, por supuesto, son los que hacen más daño.

¿De dónde sacasteis los sonidos de los dinosaurios?
Intentamos obtener muestras de sonido de tantas fuentes como pudimos. La mayoría de los sonidos provienen de una gran variedad de animales que grabamos, tanto en su entorno natural como en cautividad.

¿De qué partes de Dino Crisis te sientes especialmente orgulloso?
Lo que más me enorgullece, y lo que más gente parece comentar, es la calidad de las animaciones de los dinosaurios. La manera de desarrollar, a partir de bocetos, una criatura convincente por lo que respecta a la forma, las texturas que utilizamos y la manera de moverse.

¿Tenéis prevista una secuela? Y, si así fuera, ¿en qué se diferenciaría de Dino Crisis?
¡Cielos! ¡El juego todavía no ha ▶







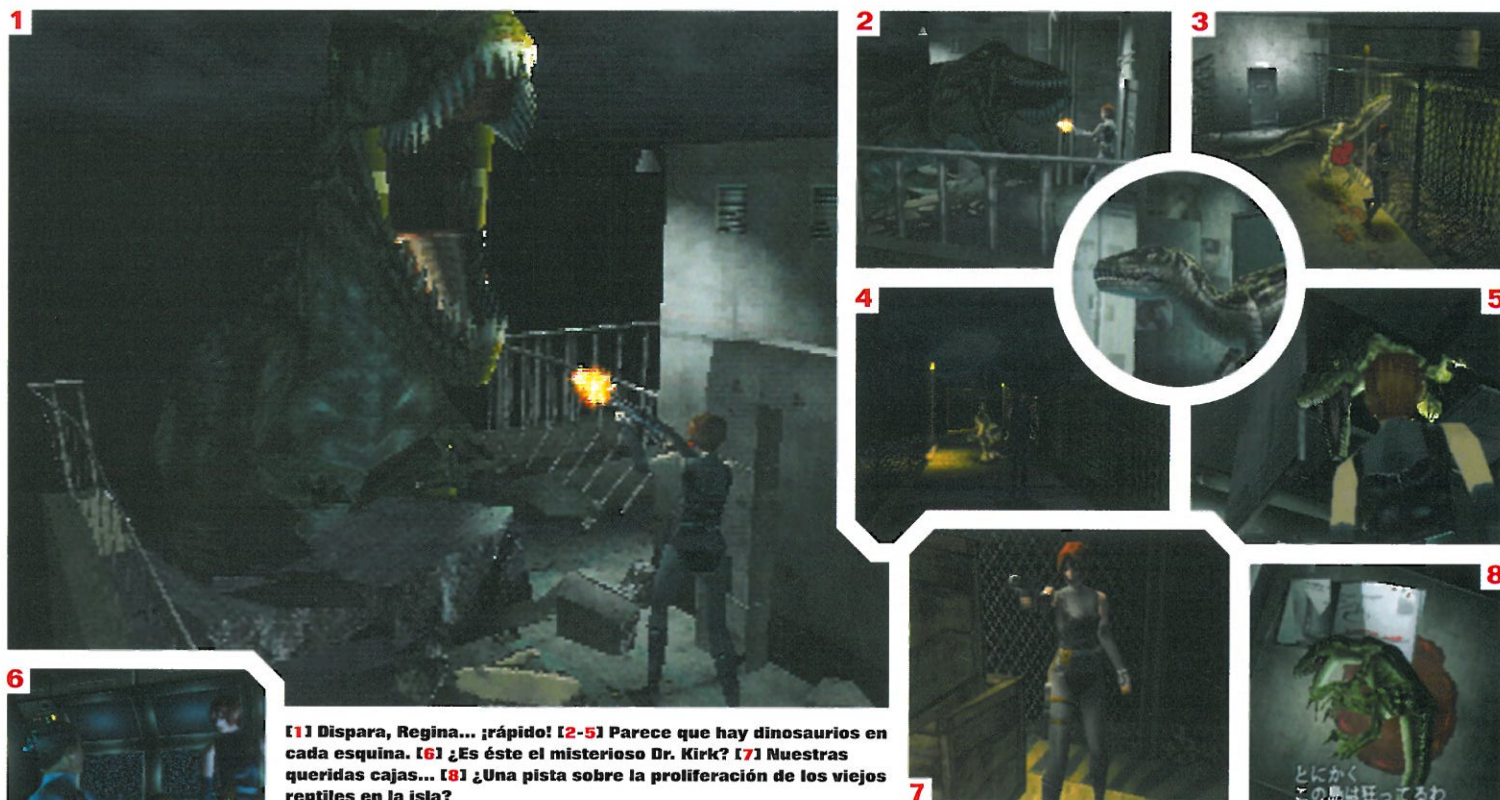






[1-3] Una típica escena escolar: los raptors se ponen nerviosos y acaban por zamparse los pupitres... [4] ...y chillarte sin motivos. [5-6] Malditas lagartijas...

DINO CRISIS



[1] Dispara, Regina... ¡rápido! [2-5] Parece que hay dinosaurios en cada esquina. [6] ¿Es éste el misterioso Dr. Kirk? [7] Nuestras queridas cajas... [8] ¿Una pista sobre la proliferación de los viejos reptiles en la isla?

salido y ya queréis saber si habrá una secuela! Sin duda, con los últimos avances tecnológicos sería una buena idea preparar una continuación, pero de momento no tenemos intención de hacerlo.

¿Se han alcanzado las limitaciones técnicas de PlayStation con Dino Crisis?
De *Dino Crisis* puede decirse que lleva PlayStation al límite de su potencia tecnológica. Pocos juegos se han acercado tanto. Aún así, nuestro departamento de investigación y desarrollo nos ha dicho que en realidad no existe un límite para el rendimiento del hardware, sino que todo depende del software. Cuánto más inventivos seamos a la hora de idear un código eficaz, más fácil le resultará al hardware trabajar con él. Así pues, no hacemos más que ampliar las posibilidades de la máquina constantemente.

¿Tuvisteis que rebajar el nivel de gore para conseguir que se acepte en todos los países?
Es importante asegurarse de que el juego atraiga al mayor número posible de público. Si ello supone rebajar algunas de las escenas más sangrientas para conseguir que se admita en todos los países, entonces lo haremos. Sin embargo, esto no implica que la acción ni el suspense de *Dino Crisis* se resientan.

¿Opinas que cada vez hay más títulos, como Dino Crisis, que reducen la distancia entre videojuegos y películas, como algunos anticiparon ante el anuncio de PS2? Y, si así fuera, ¿crees que esto es bueno?
Creo que, con el lanzamiento de la consola de próxima generación y la gran mejora obtenida en su rendimiento gráfico, la distancia se va a reducir cada vez más. Pero ambos medios son muy diferentes: el cine es pasivo, mientras que el videojuego es interactivo. Así que tampoco soy muy partidario de que se aproximen demasiado.

¿Cuándo aparecerá definitivamente Dino Crisis y cuánto falta para terminarlo?
Esperamos lanzarlo en Europa y Estados Unidos en Navidad. Yo calculo que llevamos hecho un 90% del juego.









[1-2] Muévete con sigilo... [3] ...o acabarás despertando a criaturas como ésta. Ups.

NOVEDADES DEL MES



















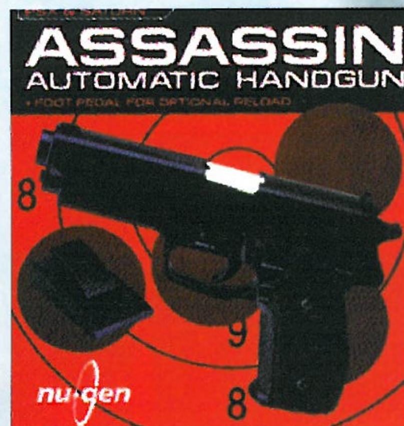






NUEVOS PRECIOS





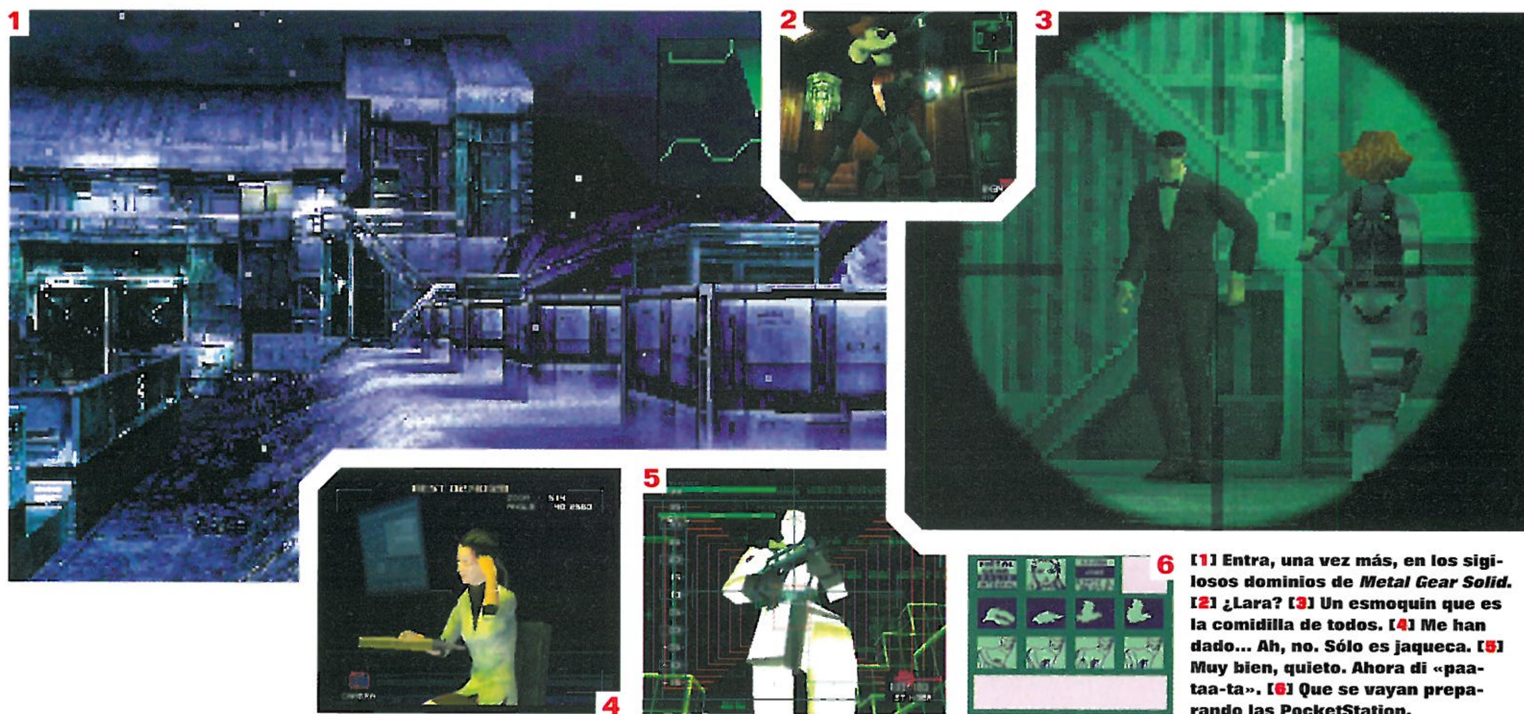


SHINE STAR S.A.

C/ COMANDANTE BENITEZ,29 B • 08028 BARCELONA • TEL. 93 491 47 48 (6 líneas) • FAX. 93 491 48 08.

Amplio surtido en videoconsolas, juegos y accesorios

VENTA EXCLUSIVA A GRANDES SUPERFICIES, CADENAS Y TIENDAS



[1] Entra, una vez más, en los sigilosos dominios de *Metal Gear Solid*. [2] ¿Lara? [3] Un esmoquin que es la comidilla de todos. [4] Me han dado... Ah, no. Sólo es jaqueca. [5] Muy bien, quieto. Ahora di «paa-taa-ta». [6] Que se vayan preparando las PocketStation.

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS

¿Lo bueno, si breve, dos veces bueno? No siempre.

Género: Sigilo
Distribuidor: Konami
Fabricante: Konami
Disponible: Noviembre

¡PAREN LAS ROTATIVAS! Pese a las noticias que afirman lo contrario, Metal Gear Solid: Integral pasará a llamarse MGS: VR Missions en el mercado europeo. ¿Qué otros cambios nos deparan? Una entrevista con Hideo Kojima.

¿En qué consiste MGS: VR Missions?
Decidimos crear esta adición para el universo de *Metal Gear* porque queríamos lanzar la versión europea de *MGS* en el mercado japonés. En esencia, con la versión PAL de *MGS* conseguimos muchas mejoras, como los distintos niveles de dificultad, el Ninja Rojo, el esmoquin de Snake... Quisimos que los jugadores japoneses tuvieran la oportunidad de probar todas estas mejoras. Sin embargo, también quería que los jugadores de todo el mundo tuvieran algo más, que pudieran disfrutar de algunos de los aspectos más divertidos de *Metal Gear Solid* y volver a visitar el mundo de *MGS*. Así que creamos 300 misiones individuales, que incluyen entrenamiento vía realidad virtual, pero también otros aspectos muy atractivos, como resolver enigmas y, a petición popular, poder jugar como Ninja. Las versiones estadounidense y europea sólo incluirán el disco de misiones y no la versión europea del juego, puesto que no tiene sentido relanzar el juego pocos meses después de su aparición. Pero hay un sinfín de nuevos complementos y grandes posibilidades en el disco de misiones. ¡El resto es secreto!

¿Qué es lo mejor del juego?
Creo que esto deben decidirlo los mismos jugadores, pero supongo que a mucha gente le encantará controlar al Ninja.

¿Qué hará que la gente vuelva a probarlo una vez más?
Hay muchos secretos por descubrir.

PERFIL

Hideo Kojima

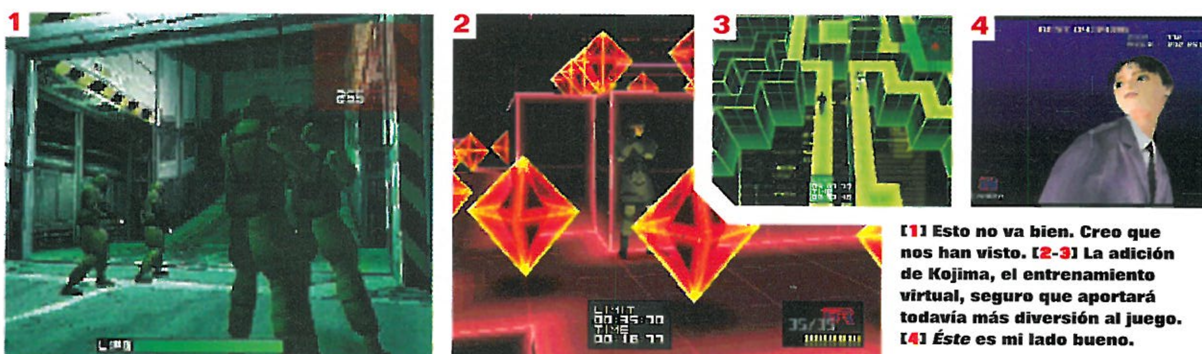
■ **Compañía:** Konami

■ **Cargo:** Vicepresidente de Konami Computer Entertainment Japan, una sección de Konami Co Ltd.

■ **Funciones:** Productor y director creativo de *Metal Gear Solid*, *Snatcher*, *Policenauts* y los juegos originales de *Metal Gear*. En la actualidad trabaja en *Beatmania* y en otro título que es un secreto.

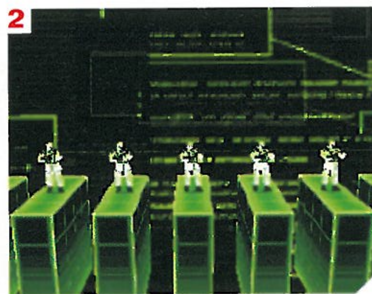
■ **Influencias en el juego:** Las películas de acción de Hollywood fueron una gran influencia.

■ **Su juego favorito:** *Super Mario Bros* y *Xevious*, de Namco.

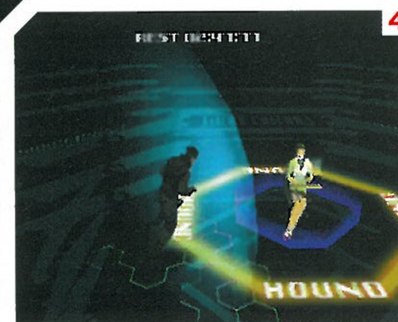


[1] Esto no va bien. Creo que nos han visto. [2-3] La adición de Kojima, el entrenamiento virtual, seguro que aportará todavía más diversión al juego. [4] *Éste* es mi lado bueno.









[1] Y el número de difuntos sigue subiendo... [2] Todos preparados para el tiro al pato. [3] El momento que estabas esperando: encarnar al Ninja. [4] Parece que esta jaqueca no hace más que empeorar.

¿Existe algo que sea completamente nuevo?
Muchísimas cosas. No quisiera contarlo todo, pero existen algunos niveles realmente buenos donde hay que resolver enigmas. Por ejemplo, ha habido un asesinato y Snake deberá averiguar quién es el culpable.

¿Cómo funcionará la PocketStation con MSG: VR Missions?
Mmmm... no quisiera contar demasiadas cosas en este momento, pero os diré que puedes adquirir un virus y almacenarlo en la PocketStation. Si puedes compartir la información con cuatro usuarios más en un tiempo determinado, te llevarás una grata sorpresa. Resulta muy útil disponer de una PocketStation si se quiere disfrutar de todos los aspectos del juego.

¿En este sentido, viene a ser como la versión no oficial de MGS?
En realidad, no. Es más bien una adición al mundo de *MGS*; una ampliación para *MGS*, aunque no es necesaria la versión completa del título para jugar.

¿Crees que la perspectiva en primera persona desvirtúa la sensación de movimiento a la hora de jugar, aunque posiblemente es algo que concebisteis en un principio?
De hecho, el modo en primera persona sólo se incluirá en la versión japonesa de *Integral*, y no en *MGS: VR Missions* (el nombre con el que aparecerá en Estados Unidos y Europa). Lo de la perspectiva en primera persona fue un experimento. La premisa y el diseño originales de *MGS* eran con perspectiva cuasi cenital, y en principio todo el juego debía verse así. La perspectiva en primera persona no es un modo en primera persona auténtico, y la verdad es que resulta muy difícil jugar así.

No ver los guardias que merodean cerca de ti debe complicar mucho las cosas.
En efecto. El juego resulta muy complejo en ese modo y, aunque al principio muchos se sentirán atraídos, pronto se darán cuenta que resulta terriblemente frustrante y difícil completar el juego así.

¿Los niveles de entrenamiento son muy sofisticados? ¿Existen enormes niveles con múltiples misiones?
Algunas fases son breves, pero otras son más grandes y complejas. Algunas se basan en el concepto original del sigilo para conseguir tus objetivos, mientras que otras tienen un enfoque completamente distinto. Espero que esta variedad sea lo que atraiga a todos los fans de *MGS*.

¿Qué puede aportar este título al éxito de MGS?
Confío en que no hayamos desvirtuado el original, sino que ofrezcamos a los jugadores un producto que permita a los más ávidos volver y disfrutar del universo de *MGS* una y otra vez. Es un producto que pude gustar a cualquiera, pero yo recomendaría que antes probaran el título original.

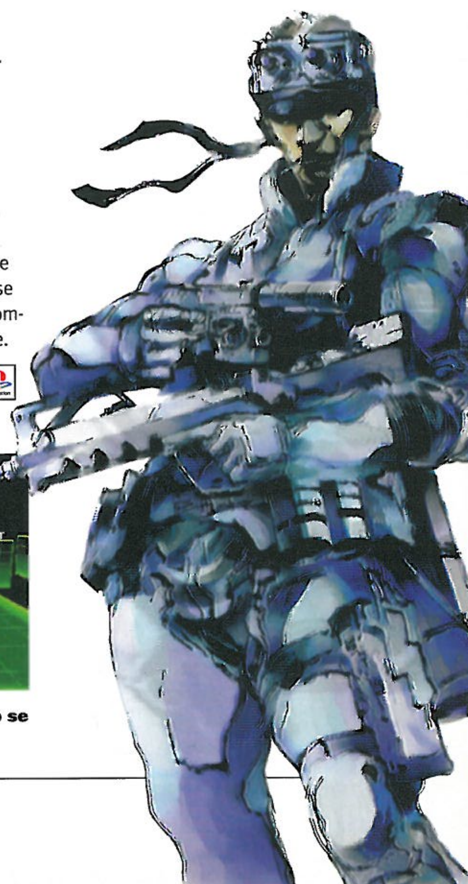
¿El tema de los guardias aleatorios fue algo que considerasteis para el original pero que al final descartasteis?
No. El diseño original del juego no contemplaba la ubicación aleatoria de guardias, pero pensé que a los jugadores les divertiría.

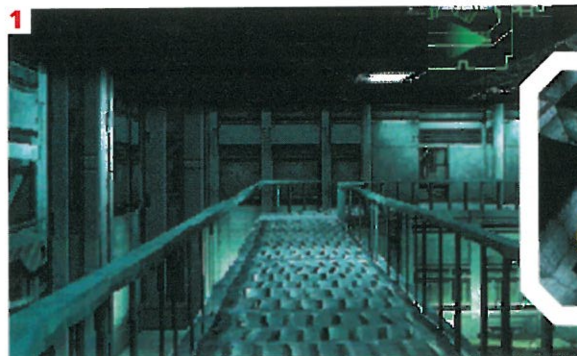
Cuando juegas como el Ninja, ¿se trata del movimiento de Snake vestido con un traje ninja, o se comporta como un personaje distinto?
Este personaje es realmente el Ninja, y se programó para la ocasión. Se mueve y lucha de una forma totalmente distinta a la de Snake. Creo que los jugadores quedarán sorprendidos ante el gran número de diferencias que existen entre ambos personajes.

¿Hay nuevas líneas argumentales? Y, si es así, ¿cómo se relacionan con la historia original?
No existe un argumento propiamente dicho. Son sólo misiones.

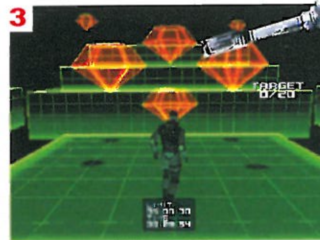
¿Necesitáis guionistas para MSG2? ¿Podríamos serlo nosotros?
¿MSG2? No sé de qué me habláis...

Cuéntanos algún secreto de Metal Gear que no hayas dicho nunca a nadie.
Muy bien, pero que quede entre nosotros. La intro de *MSG: VR* se creó utilizando determinado componente de un nuevo hardware. Seguro que este juego no os defraudará.









[1-3] El modo en primera persona es complicado, y además no se pueden ver bien las explosiones. De momento, sólo en Japón.



[1-8] Aparte de la habilidad futbolística que podrás desarrollar, también podrás hacer un viajecito por Europa. Creemos que en Kiev va a nevar este invierno.

UEFA STRIKER

Le das al balón con la izquierda y la metes en la portería. Si puedes...

PERFIL



Tony McCabe

- **Compañía:** Rage.
- **Cargo:** Diseñador y programador jefe de *UEFA Striker*.
- **Funciones:** Escribir el código básico del programa, aunque tengo responsabilidades sobre casi todos los aspectos del juego.
- **Trayectoria:** He trabajado sobre todo en títulos deportivos: *World Class Rugby* (PC), *ET's Rugby League* (PC), *Striker* (PC), *Striker 98* (PlayStation) y *Jonah Lomu Rugby* (PlayStation).
- **Influencias en este juego:** Hemos intentado que la acción se pareciese a un partido de fútbol auténtico. Creo que la influencia más importante ha sido el fútbol en sí, porque hemos tenido más en cuenta el deporte real que un videojuego en concreto.
- **Juego favorito:** ¡DOOM!

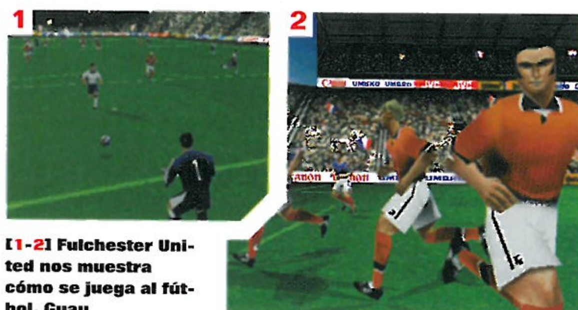
Género: Simulador de fútbol
Distribuidor: Infogrames
Fabricante: Rage
Disponible: Septiembre

¿Será UEFA Striker el simulador de fútbol más intuitivo y fluido que ha fichado PlayStation? Eso es lo que cree Tony McCabe, de Rage, y teniendo en cuenta su historial de títulos deportivos, seguro que sabe reconocer a un ganador cuando lo ve.

Describe UEFA Striker en 100 palabras.
Es un juego de fútbol de ritmo realista y controles inmediatos que proporciona al jugador mucho más dominio sobre el juego. Comprende las 51 selecciones nacionales de la UEFA, 44 de los clubes más importantes de Europa y un montón de equipos no europeos, además de ocho modalidades de competición. Los modos de entrenamiento y clasificación son únicos en *Striker*, y permiten acceder a equipos y torneos nuevos a media que el jugador supera una serie de pruebas.

¿Se ha incluido algún elemento nuevo en la acción?
Las acciones se ejecutan tan pronto como sueltas un botón. La IA calcula cuándo alcanzarás la pelota y selecciona la acción que mejor encaja con el movimiento. Yo creo que conseguir lo que quieres y hacerlo en el momento preciso es más importante que el hecho de que la captura de movimiento sea bonita, algo que por otra parte también hemos logrado. El jugador tiene control sobre lo que está haciendo. Puede lanzar la pelota al aire, esquivar jugadores del equipo contrario, dar pases largos, dar cabezazos, simular un chute... Lo que quiera.

¿Qué es lo mejor del juego?
Hay muchas cosas únicas en *UEFA Striker*. He visto un balón interceptado por el portero chocar contra el poste, darle al portero en la espalda y terminar en la red.



[1-2] Fulchester United nos muestra cómo se juega al fútbol. Guau.

¿Qué hará que el jugador quiera repetir?
La calidad de los goles que marcas. Hemos basado el juego en una física realista, por lo que se puede hacer todo a la misma velocidad que un futbolista profesional: ¡la velocidad de los disparos puede ser de 170 km/h o más!

¿Por qué deberíamos escoger UEFA frente a los juegos de la competencia?
Creo que estaría bien probar el juego durante media horita. El usuario tendría tiempo de combinar varios movimientos y conseguir unos cuantos goles preciosos.

¿Qué hay en este juego que sea totalmente nuevo?
Hemos intentado que el jugador detente el control lo máximo posible. Después de un disparo o un remate, el jugador puede hacerse otra vez con el balón y ponerlo en juego antes de que el equipo contrario tenga ocasión de rehacer su defensa.

M@X CENTER

Envío Gratuito a Península y Baleares

COMPRA NUESTROS PRODUCTOS LLAMANDO AL

902 424 140



PlayStation + Dual Shock



PlayStation + Dual Shock + Power Wing + Memory Card 1 Mb



PlayStation + Dual Shock + Power Wing + Memory Card 1 Mb + RGB



PlayStation + Dual Shock + Power Wing + Memory Card 1 Mb + Action Replay


Power Wing

3500


Control Pad

2100


Pad Transparente

990


990

Pad Supra X-Wing


Action Replay

4500


N-PAL

3900


Pistola Innovation

8900


3995

Mando Transparente

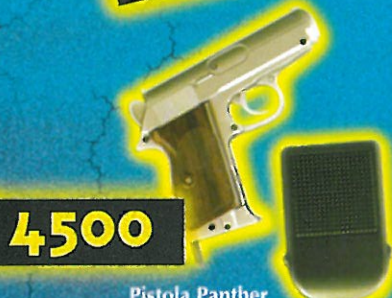


Multi Tap

3995


Memory Card SONY 1Mb

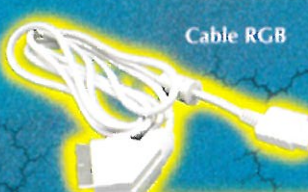
2100


4500

Pistola Panther


Memory Card Compatible 8 Mb

3995


Cable RGB

1500

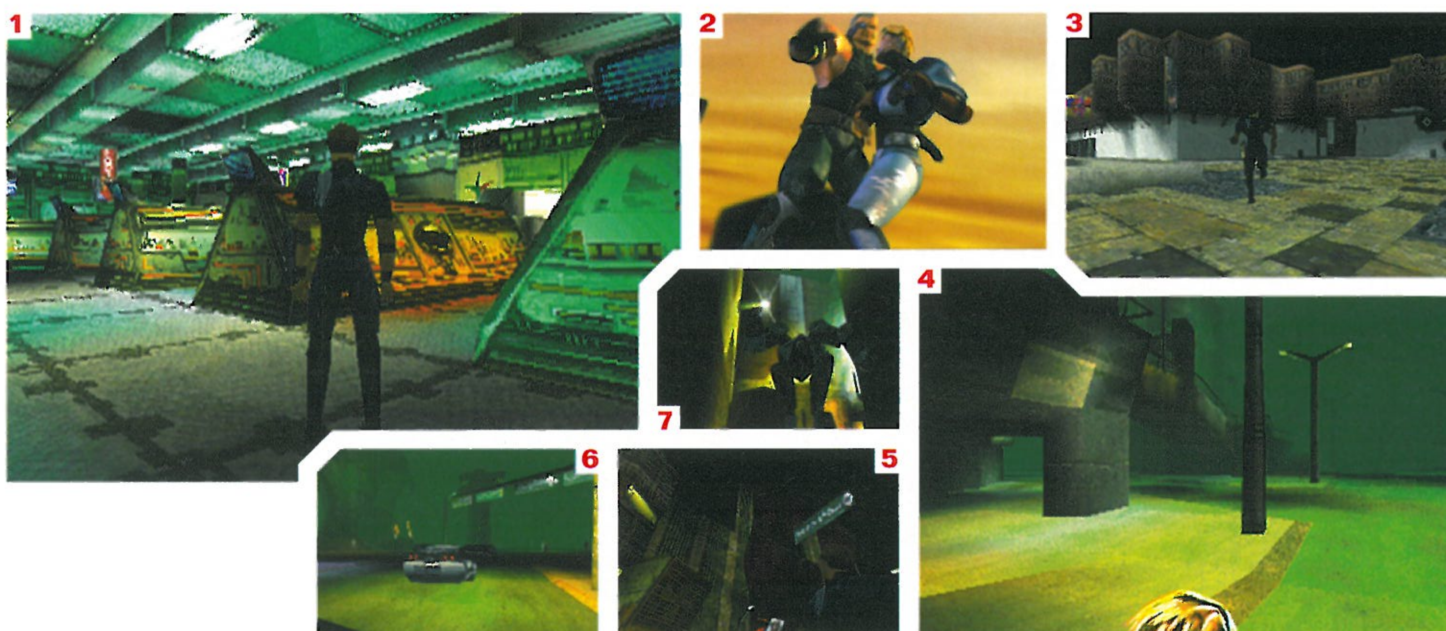

Cable RF

1950

GRUPO PROMAX

C/ Juan Ramón Jiménez, 10
Pol. Inds. Paracuellos de Jarama
28860 MADRID

BUSCAMOS DISTRIBUIDORES
91 658 40 50



[1] Un alma perdida haciendo sus compras nocturnas. [2] Esto huele a lucha. [3] ¡Corre, maldita sea! [4-6] Calles bañadas por tenues luces verdes, ¿el futuro? [7] ¿Hambriento cual lobo?

PERFIL



David Cage

Cargo: Presidente de Quantic Dream y diseñador en *Omikron*.

Funciones: Como presidente, tengo a mi cargo a 38 personas y manejo todas las cuestiones de negocios (no muy divertido). Escribí el argumento de *Omikron*, la «biblia», el guión interactivo y los diálogos. También escribí las secuencias principales del juego y diseñé un par de cámaras 3-D.

Trayectoria: Este es mi primer juego como diseñador. Antes había trabajado como artista autónomo para diferentes empresas de juegos, principalmente Virgin, Sega, Time Warner y Psygnosis.

Influencias en el juego: *BAT*, un viejo juego francés para Atari/Amiga (probablemente sólo los franceses lo recuerden), y *Tekken* por las partes de lucha. También algunas aventuras gráficas de LucasArts, en especial la saga *Monkey Island*, y algunas aventuras gráficas francesas. De nuevo, hay que ser francés para conocerlas.

Juego favorito: *Tekken 3* para PlayStation y *Speedball 2*.

OMIKRON

¿Quién quiere vivir para siempre? Tú.



Género: Aventura 3-D
Distribuidor: Proein
Fabricante: Quantic Dream
Disponible: Noviembre

Aventureros futuristas en 3-D, ¡oído al canto! Omikron promete un buen puñado de espíritus demoníacos que perseguirán tu alma perdida. David Cage se explica...

Descríbenos tu idea en 100 palabras...
Omikron es a la vez una aventura gráfica y un juego arcade que se desarrolla en una ciudad cubierta por una cúpula de cristal. Puedes hacer lo que te plazca: moverte por donde quieras, entrar en cualquier edificio a cualquier hora, hablar con gente, utilizar objetos, luchar a puño limpio o con arma láser, viajar en vehículos antigravitatorios... Todo ello en una ciudad atiborrada de gente.

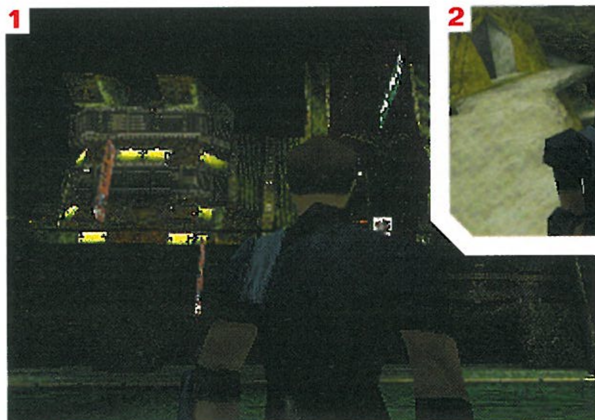
¿Algún otro elemento nuevo del juego que valga la pena resaltar aparte de la multitud?
La Reencarnación Virtual. Cuando mueres, te reencarnas en el cuerpo de la primera persona que ha tocado tu cadáver. Esto quiere decir que en una misma partida puedes reencarnarte en diversos personajes con habilidades muy diferentes. También querría destacar la maravillosa ambientación del juego, que ofrece secuencias de acción realistas dentro de un no menos realista e intrincado argumento de aventura gráfica.

Cuéntanos algo más sobre el juego...
Demonios virtuales persiguen tu alma. Quieren enviarla al Depósito de Almas, dónde pasará por los más terribles e inmisericordes tormentos.

¿Cuál es la mejor parte?
¿Reencarnarse en una señorita guapísima? ¿Las stripers del dis-



¿Te meterías en ese agujero? ¿Ni por mil duros? Bueno, nosotros tampoco.



[1] Este es un juego oscuro, muy oscuro. ¿Te imaginas una macabra criatura saliendo de las tinieblas que te envuelven? [2-4] ¿*Blade Runner* en *remake* de Tim Burton? Algo parecido.



trito Rojo? ¿La cerveza Kloops?

¿En qué juegos ha participado antes tu equipo?
Megarace, *Pod*, *Atlantis*, y *Dark Earth*.

Es una aventura en 3-D. Los ángulos de cámara son estilo Tomb Raider o Metal Gear?
Estilo *Omikron*. En la perspectiva desde atrás combinamos diferentes tipos de vistas con todas las clases de cámaras cinematográficas, además de utilizar la vista subjetiva para las escenas de tiroteo.

¿Los vehículo tendrán un aspecto futurista o nos reservas algo todavía más exótico?
Oh, los clásicos vehículos antigravitatorios impulsados por las fuerzas que, como todo el mundo sabe, descubrió el científico Sparks en el año 7216.

¿Captura de movimiento facial? ¿Escenas de animación elaboradas?
Sí, pero todo en *Omikron* se desarrolla en tiempo real y en 3-D, incluidas las escenas de animación y las secuencias de diálogo. Nada de películas calculadas de antemano...

¿Qué hay de la estructura del juego, del número de niveles y esas cosas?
Omikron no dispone de niveles propiamente dichos. En su lugar, la ciudad tiene cuatro áreas principales, cada una de diseño y arquitectura diferentes. Los accesos a nuevas áreas se consiguen en diferentes momentos del juego. Al final del juego, podrás moverte libremente por toda la ciudad.

¿Se puede morir, o simplemente vas saltando de criatura a criatura?
En *Omikron* no puedes morir. Te reencarnas en la primera persona que toca tu cuerpo muerto. En los tiroteos, un hechizo te permite volver atrás en el tiempo y repetir la secuencia.

¿Cómo afectan estos trucos al desarrollo del argumento?
Buena pregunta. En diferentes fases del juego, necesitarás encarnarte en una persona en concreto porque es el único/a que puede hacer algo que necesitas lograr en un momento determinado. También hay diferentes habilidades que puedes mejorar en tu personaje para mantenerlo vivo el tiempo suficiente.

Danos razones por las que valga la pena escoger Omikron. ¿Hay algo en él totalmente nuevo?
Muchas cosas. ¿He mencionado la Reencarnación Virtual? ¿Y la total inmersión en una ciudad tridimensional?

Dinos algo sobre Omikron que nadie sepa...
Una famosa estrella del rock trabajó en la banda sonora original [*PSMag*: Bowie, sin duda...].













[1] Caliente, caliente... [2] ¿Lara como estrella invitada? [3-4] Escenas nocturnas. Espeluznantes, ¿verdad?







[1] Cuando Noah construyó su Ark no tenía idea de la energía potencial que poseía. Por suerte, Millennia sí. [2] Perra vida... [3] Incapaz de soportar más ultrajes, Millennia busca consejo espiritual: «Jo, ¿me hace gorda este pantalón?»

KAGERO DECEPTION 2

¿Nervioso? ¿Estresado? ¿Histérico? Si no lo estás, lo estarás pronto...

Género: Estrategia
Distribuidor: Virgin
Fabricante: Tecmo
Disponible: Sí

Nosotros preguntamos, y Diarmid Clarke sonríe misteriosamente.

¿Qué es Kagero?
Podría describirse como un juego de terror, de aventuras en tercera persona. La historia gira alrededor de una chica llamada Millennia. En la secuencia de introducción vemos cómo un payaso de pinta peligrosa secuestra a Millennia de pequeña y la encierra en un castillo con la intención de obligarla a trabajar para los timenoides. Los timenoides pretenden destruir a la humanidad, pero Millennia vive con ellos. El jugador debe eliminar a cualquiera que intente infiltrarse en el castillo. Cuando aparece un intruso, debe decidir si es amigo o enemigo, y si le dejará vivir. A medida que se desarrolla la historia, vas descubriendo más cosas sobre tus orígenes y sobre los motivos porque los humanos intentan matarte a ti y a los timenoides.

¿Cuál es la historia del juego?
El videojuego original era muy popular en Japón, y la prensa estadounidense ha alabado *Kagero 2* por intentar aportar algo nuevo en cuanto a la acción. *Kagero* tenía algunos defectos y en esta secuela se han resuelto muchos de ellos.

Has descrito Kagero como un juego inquietante. ¿En qué sentido lo es?
Hay que derrotar a los invasores y eso no es nada agradable. La forma de cargarse a los enemigos es bastante sangrienta, por decirlo de forma suave. Y el juego se desarrolla en un ambiente oscuro y siniestro. En el mundo de *Kagero* no hay nada bonito.

¿Qué distingue Kagero de los demás videojuegos?
No creo que haya otro juego como éste.

¿En qué consisten las trampas?
Sirven para defenderse de los intrusos. Al principio del juego dispones de métodos muy básicos, como ranuras para disparar flechas, ocultas en la pared, y trampas para osos en el suelo. Puedes poner una trampa en cada sala. Cuando has instalado una, señalas dónde está colocando varias bolas de colores en el suelo y en las paredes de la estancia. Tienes que atraer a la víctima hacia la trampa y después activarla. Cada arma tiene una determinada frecuencia de recarga, por lo que es importante calcular con precisión el momento de activarla. Cuantas más personas liquidas más Ark ganas, lo que sirve para construir trampas más peligrosas. En algunas de las salas hay unas espadas y unas lanzas enormes que puedes usar junto con las trampas que has elaborado. Si combinas estas armas ganas más Ark.

¿Existen novedades interesantes en la acción?
El sistema de trampas es único. Este tipo de acción hace que el jugador tenga que planear con cuidado las tácticas que usará. Es muy divertido preparar una sala con trampas mediante combinaciones.

¿Qué es lo mejor de este juego?
Cualquier combinación de tres o cuatro trampas. Me encanta usar la explosión para hacer estallar a las víctimas: ves cómo suben por los aires y después las ves caer a lo lejos.

¿Y de qué estás más orgulloso, desde el punto de vista técnico?
De las armas y del diseño de las trampas. Hay un montón de trampas en este juego, pero Millennia sólo puede llevar nueve, por lo que es muy importante elegirlas bien. Así tienes la posibilidad de hacer experimentos.

PERFIL

Diarmid Clarke

- **Cargo:** Productor.
- **Funciones:** Trabajo a destajo.
- **Trayectoria:** Desde el ZX-81 hasta lo actual.
- **Influencias en este juego:** Las aventuras arcade en tercera persona.
- **Juego favorito:** *Metal Gear Solid*.





[1] Bonito sombrero. [2] Y bonito flequillo. Aunque Millennia no parece opinar lo mismo.

PRACTICA O REZA

7 8 9 X 9 8 7

TIME CRISIS

namco



Ahora Time Crisis + Pistola G-

por sólo 8.990 ptas.*

***Precio estimado.**



Asistencia Técnica: 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 3
para Powerline 57.84 ptas/min. + IVA. Sólo para mayores de 1

TBWA

Concurso



Vas a necesitar toda tu destreza para salir con vida de este *shoot 'em up* espacial creado por Polyphony Digital. Esta vez no hay que sacarse carnets, no va de reyes del asfalto. Esta vez tendrás que convertirte en dueño y señor del espacio, y hay por ahí unos cuantos que no están contentos de verte. ¿Conoces aquello de que la mejor defensa es un buen ataque?, pues síguelo al pie de la letra. Ojo con las naves enemigas, las lombrices tamaño AVE y demás bichos mecánicos. A por ellos. Escríbenos antes del 10 de septiembre.

La pregunta

¿Qué otro juego de 10/10 desarrolló con anterioridad el equipo de *Omega Boost?*

A. *V-Rally 2*
B. *Gran Turismo*
C. *Colin McRae Rally*

El premio

1 juego completo *Omega Boost* para cada uno de los 20 ganadores.

La respuesta

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.



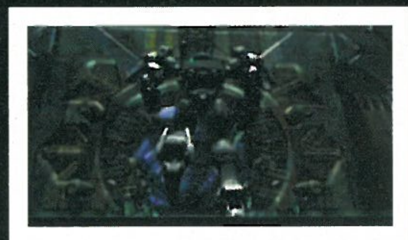
POLYPHONY™ DIGITAL



OMEGA BOOST









STAR WARS EPISODIO I LA AMENAZA FANTASMA

Por fin. *Episodio I*: el juego. El destino del universo de *La guerra de las galaxias* está en tus manos...


1


2


3

[1-4] «Tan tan tan, tan tarán, tan tarán», etc. Como las pelis originales, *Episodio I* tiene lugar en diversas galaxias. [5-7] Unos gráficos elegantes complementan un juego que funciona como una versión fiel de la película.


4


7


6


5



S*tar Wars Episodio I: La Amenaza Fantasma*. El acontecimiento cinematográfico más esperado de los últimos 25 años. Y otro conjunto de libro, película, banda sonora, muñecos y videojuegos bien planeado para su comercialización.

¿Cómo emprender la adaptación de la que será una de las películas más asombrosas de la historia a juego para PlayStation? Muy sencillo: creando un género «nuevo».

Episodio I es un juego de acción y aventura que, a diferencia de los derivados de la serie hasta el momento, no se limita a *estar basado* en la película, sino que *es* la película. Cada uno de los 12 niveles escenifica una secuencia del film y pone a tu disposición sus incidentes, desde las dos luchas con Darth Maul a la escena de carreras inspirada en *Ben-Hur*.

Pero antes de entrar en materia, hay algo que debemos decir. Debido a la naturaleza de este juego, es inevitable que en el transcurso del artículo *PSMag* te revele un montón de cosas sobre *Episodio I*, la película. Aquellos que no quieran saber nada más, que dejen de leer AHORA MISMO.

¿Queda alguien ahí? Bien. Siga-

EXPLORACIÓN ESTILO ROL, TIROTEOS Y AVENTURA DE APUNTAR Y HACER CLIC.

■ DISTRIBUIDOR Electronic Arts		■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	LucasArts	■ GÉNERO	Aventura/Acción
■ DISPONIBLE	Septiembre	■ JUGADORES	Uno

LOS NIVELES



NAVES DE LA FEDERACIÓN

Obi-Wan y Qui-Gon viajan a la nave para reunirse con el virrey de la Federación. No obstante, el encuentro es una trampa y los dos Jedi deben escapar, destruyendo incontables droides en el proceso. Controlas a Obi-Wan, mientras Qui-Gon permanece cerca repartiendo instrucciones. Mientras, buscas interruptores para abrir puertas, lo que conducirá a vuestra escapada final a Naboo.



LOS PANTANOS DE NABOO

Una vez más, gobiernas a Obi-Wan, a quien guías por los senderos y charcas de Naboo. Tu misión es reunirte de nuevo con Qui-Gon, del que te separaste durante la huida de la nave de la Federación. Pero antes debes conocer a Jar Jar Binks, que promete llevarte con Qui-Gon. Lucha y exploración por un tubo mientras te abres paso por los caminos del bosque.



OTOH GUNGA

Jar Jar te conduce hasta Qui-Gon y los tres viajan a Otoh Gunga (la ciudad subacuática de los Gungan) para conseguir la ayuda de Boss Nass, líder de esta raza. Por desgracia, Jar Jar no goza de la simpatía de Nass y es capturado, cosa que envía a Qui-Gon y Obi-Wan en misión de rescate. Esto dará pie a más exploración en tu tentativa por sacar a Jar Jar de la cárcel sin ser descubiertos.



JARDINES DE THEED

Una vez fuera de Otah Gunga, nuestros héroes llegan a la ciudad de Theed de regreso a la superficie de Naboo. El palacio real está rodeado de frondosos jardines que, debido a la invasión de droides de batalla, se convierten en un laberinto de pasillos y grietas repleto de malos y de peligro. Al mando de Obi-Wan, debes llegar hasta la reina en su palacio.



HUIDA DE THEED

El ejército de droides de batalla está minando las defensas de la reina. Debes escoltarla desde el palacio al hangar, donde podréis escapar en su crucero estelar real. Qui-Gon y Obi-Wan salen a las (ahora) malas calles de Theed, escoltando a la reina y protegiéndola. Si te alejas de ella más de lo debido o permites que sufra demasiado daño, se acabó la partida.



MOS ESPA

En Tatooine, Qui-Gon debe buscar a Watto, el amo del depósito de chatarra, que puede suministrar los repuestos para arreglar la nave. Este nivel es más bien de exploración y aventura. Si causas demasiados problemas, los moradores de las arenas y los Jawas se enfadarán... Encuentra a Watto y consigue su ayuda.



LA ARENA DE MOS ESPA

Es el escenario de las carreras de Boonta Eve. Qui-Gon ha decidido que Anakin debe irse de Tatooine con ellos, de modo que debe ganar suficiente dinero para comprarle a Watto su libertad. Esto lo logra venciendo al campeón de Jabba el Hutt. Este nivel contiene una mezcla de aventura y acción.



EL DESIERTO

Un nivel más bien corto, basado en la escapada de nuestros héroes de Tatooine. Antes de irse, encuentran al malo de Darth Maul, a quien han enviado para dar con ellos. Es la primera vez que te bates con el jefe principal del juego. Prepárate a recibir fuerte de la mano de este maligno personaje con espada de doble filo.



CORUSCANT

A la llegada a Coruscant, Obi-Wan, Qui-Gon y Anakin visitan el Consejo Jedi. Mientras, la reina y el capitán Panaka viajan hasta el Senado Galáctico. Aquí controlas al capitán Panaka la primera vez que escolta a la reina y la pierde a manos de unos secuestradores. Su misión es encontrar y rescatar a la reina.



ASALTO A THEED

Aquí diriges a Obi-Wan en su regreso a Theed a fin de capturar al malvado virrey de la Federación, que se ha instalado en el palacio, el muy canalla. Una vez más, hace falta precaución para transitar por las calles de Theed, infestadas de droides. Las llaves-tarjeta te resultarán muy útiles.



BATALLA FINAL

El final está próximo. Aquí la acción envuelve a todos los personajes, ya que Obi-Wan y Qui-Gon se enfrentan de nuevo al malísimo de Maul, mientras que Panaka y la reina exploran el palacio liberando a los rehenes. ¿Vencerán los buenos? Deberás jugar para descubrirlo...



mos. *Episodio I* se centra en el planeta Naboo, su reina Amidala y la malvada Federación, que planea una invasión. La reina busca la ayuda de las tropas de pacificación del universo, el Consejo Jedi. Dos de sus miembros —Qui-Gon Jinn y su aprendiz, un joven Obi-Wan Kenobi— **son enviados al bloqueo que mantiene la Federación sobre Naboo para negociar una tregua.**

Se trata, por supuesto, de una trampa, y nuestros héroes escapan a Naboo, consiguen la ayuda de los Gungans —una raza anfibia que vive en el interior del acuoso núcleo de Naboo— y viajan (mediante un submarino de ciencia ficción) a la ciudad de Thee, donde escoltarán a la reina para ponerla a salvo. Por desgracia, sus planes de pilotar la nave espacial de la reina hacia Coruscant para suplicar la intervención del Senado Galáctico quedan abortados cuando la nave resulta dañada.

Tras un aterrizaje forzoso en Tatooine, nuestros héroes buscan quien les repare la nave y descubren entretanto al joven esclavo Anakin Skywalker. Qui-Gon consigue su libertad y nuestros héroes viajan a Coruscant. El Consejo se muestra poco cooperativo, de modo que regresan a Theed, donde, con la ayuda de los Gungans, libran una espectacular batalla contra las tropas atrincheradas de la Federación.

La historia se divide en 12 fragmentos de acción y exploración en los que controlas a cuatro de los personajes del juego. *Episodio I* supone una novedad en cuanto que combina tres géneros: exploración estilo rol, acción con tiroteos y aventura de las de apuntar y hacer clic con opciones múltiples. Algunos de los niveles de *Episodio I* son simples *shooters* con un principio, un final y miles de malos en medio. Otros se decantan más por los puzzles, con bloques que hay que

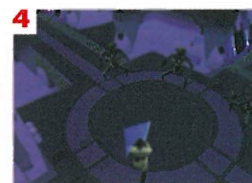
EN LA LUCHA CON DARTH MAUL Y EL CAMPEÓN DE JABBA CADA UNO TIENE SUS PROPIOS PUNTOS DÉBILES.



1

2

3

4


[1-4] Un corte con el sable de Obi-Wan o Qui-Gon basta para despachar el fuego láser de un droide de batalla... Pero, ¿tendrás la puntería necesaria para devolvérselo? Quizá practicando antes...

empujar para formar puentes o tarjetas de acceso que reunir a fin de abrir puertas. Otros, sin embargo, son aventuras en estado puro, con personajes que encontrar, a los que dirigirse e interrogar de la manera correcta (de entre cinco o seis posibles opciones de diálogo) para obtener la respuesta adecuada.

Pero *Episodio I* destaca sobre todo cuando emplea las tres formas de juego *a la vez*. Tomemos el primer nivel como ejemplo. La fuga de la nave de la Federación es en esencia un trámite en clave de acción. Droides de batalla se te aproximan mientras buscas interruptores para abrir puertas y escapar. En mitad de todo esto conocerás a otros personajes, que al ser abordados hacen que la cámara descienda y el juego pase a modo de diálogo.

Las malas calles de Mos Espa, no obstante, son más que nada una aventura. Aquí Qui-Gon (bajo tu control) recorre las calles buscando a Watto, el propietario del depósito de chatarra, su única esperanza para arreglar la nave. Habrá todo tipo de personajes secundarios para los que deberás realizar subtareas, y sólo llegará acción total si eres tan temerario como para provocarla a base de elecciones de conversación poco prudentes o la aplicación innecesaria del sable de luz. La lucha con Darth Maul y el campeón de Jabba son la jugabilidad personificada. Cada uno tiene sus propios puntos débiles, y es tarea tuya descubrirlos. Los cuatro personajes jugables permiten que *Episodio I* respete la trama de su padre fílmico con la precisión de un láser. La película sigue las acciones de un personaje mientras los demás se ocupan de sus asuntos fuera de cuadro, y lo mismo ocurre en el juego. Se ha intentado diferenciar a los personajes, pero con eso se ha terminado por hacer de la reina el más inútil de ellos (su arma es una ridícula pistola aturdidora), mientras que los dos Jedi se convierten en los más apetecibles (con sus saltos dobles y el conocido sable).

Cada personaje tiene un ataque principal —que acciona el arma seleccionada— y un ataque secundario. Cuando encarnas a cualquiera de los dos Jedi, este ataque secundario es la habilidad de tumbar enemigos con el poder de la Fuerza. Un toque al botón del ataque principal producirá un corte con el sable; aguantándolo se efectúa una ráfaga continua de golpes, y, con una combinación de toques dobles y movimientos de cruceta, las embestidas son aún más efectivas.

Se ha empleado una familiar barra de energía cuyo agota-



1

2

3


[1-3] ¿*Star Wars* contra *Tomb Raider*? Sí, sabemos a qué se parece, pero *Star Wars* tiene todos los puntos para ser una de las mejores licencias cinematográficas.

LOS PERSONAJES



OBI-WAN KENOBI

Interpretado en el film por Ewan McGregor, Obi-Wan es un personaje clave en *Episodio I* y uno de los cuatro protagonistas jugables. Es un joven y audaz aprendiz de Jedi, aunque algo imprudente.



QUI-GON JINN

El maestro Jedi, a quien da vida en la película Liam Neeson. Pese a ser un Jedi sabio y muy respetado, sus opiniones nada convencionales han impedido que se hiciera un hueco en el Consejo Jedi.



REINA AMIDALA

La reina del planeta Naboo, interpretada por la deliciosa Natalie Portman. A pesar de su tierna edad, es una líder apasionada, y su principal preocupación como regente es el bienestar de sus súbditos.



JAR JAR BINKS

Jar Jar está generado íntegramente por ordenador en el film (con captura de movimientos de un actor real). Jar Jar es un Gungan, las criaturas medio anfibias que habitan en el corazón pantanoso de Naboo.



CAPITÁN PANAKA

El líder de las fuerzas de seguridad de la reina, interpretado en la película por Hugh Quarrie. Leal hasta la muerte y encargado de la protección de la reina, es el cuarto personaje jugable de *Episodio I*.

[1-7] Los variados aspectos de *Episodio I* son una de sus grandes bazas. El juego equilibra exploración, acción frenética y una porción de aventura de apuntar y hacer clic. En serio, ¡sentirás la Fuerza!









miento te devuelve al principio del nivel o, gracias a la posibilidad de guardar la partida donde quieras, al último punto de grabación. **Las armas (menos los sables, claro) consumen munición, que hay que encontrar y recoger,** y una segunda barra de potencia se rellena de forma gradual tras cada ataque especial de los personajes, para evitar que te dediques a usar la Fuerza sin ton ni son.

Entre los momentos culminantes de la acción se incluye el uso de detonadores termales contra un montón de enemigos y la «devolución» de rayos láser a sus remitentes, para que prueben una ración de su propia medicina. Para añadir algo de variedad (y despachar a algunos de los malos más grandes y persistentes) hay otras armas ocultas en los niveles.

Al pulsar Select aparece información no sólo sobre tus armas y munición, sino también acerca del contenido de tu inventario. El sistema de inventario, con el que ciertos personajes te dan ciertos objetos, es sencillo pero eficaz. Habla con un personaje que necesite el objeto y una opción de conversación te permitirá entregárselo, ganando quizá algo a cambio.

Episodio I no sólo expolia de la película efectos sonoros como el zumbido de las pistolas y el ronroneo de los sables, sino que además se apropia de la partitura completa de John Williams. Y, en cuanto a los diálogos, Electronic Arts nos ha asegurado que podremos escuchar las voces en castellano de los dobladores de la película. Sin embargo, es una pena que no puedas librarte de ese curioso punto de vista inclinado hacia abajo. De vez en cuando querrías mirar tras una esquina para saber lo que te espera, y a veces, mientras exploras, te encantaría efectuar panorámicas para distinguir una salida que llevas una hora buscando. La acción está bajo tu control, pero la cámara desde luego no.

En resumen, *Episodio I* es una conversión concienzuda. La combinación de juego de tiros, aventura y tema *Star Wars* es una fórmula ganadora. En cuanto a si el juego sería tan bueno sin la temática, es una cuestión abierta a debate, claro. No hay duda de que en el atractivo de *ser* Obi-Wan o Qui-Gon reside la mitad de la gracia, y por tanto *Episodio I* es una adquisición obligada para cualquiera que se considere un fan de *La guerra de las galaxias*. El resto debería probarlo con antelación. Pronto te diremos más.









ANAKIN SKYWALKER

Esclavo en el planeta Tatooine. Anakin es descubierto por Qui-Gon, que percibe sus intensas aptitudes para la Fuerza. Pese a ser sólo un niño, Anakin es un corredor excelente y un as con las máquinas.



DROIDES DE BATALLA

El enemigo principal de *Episodio I*. Estos escuálidos robots son los instrumentos de la malvada Federación, que invade Naboo. Por suerte, sus armazones no son problema para un Jedi armado con un sable de luz...



DROIDES DESTRUCTORES

Una versión más potente del droide de batalla, capaz de arrollar y cruzar cualquier terreno antes de desplegarse, activando su escudo deflector y abriendo fuego con láseres de fuego rápido.



MERCENARIOS CORUSCANT

Misteriosos soldados en plan callejero que viven en los turbios bajos fondos de Coruscant. Son hábiles luchadores y mucho más sigilosos que los droides de batalla. Son estos brutos los que raptan a la reina Amidala.



DARTH MAUL

El malo principal del juego y siervo del líder de los señores Sith: la amenaza fantasma en persona, Darth Sidious. Interpretado por Ray Parks, Maul es un luchador temible armado con un sable de luz de doble filo.



LO MEJOR

- La fidelidad con que retrata la película.
- Los caballeros Jedi bajo tu control.
- El cóctel de géneros.

LO PEOR

- La acción, en ocasiones, es demasiado complicada.
- ¿Una cámara que no podremos manipular?
- La reina Amidala es un personaje pobre.

QUIZÁ...

La Fuerza es intensa en este juego. Un buen híbrido de géneros, cuya fidelidad a la acción de esa película lo convierte en indispensable para aficionados a la saga. Queda por descubrir si, al margen de su argumento *Star Wars*, se sostiene como juego por sí solo.

■ DISTRIBUIDOR	**Proein**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ FABRICANTE	**THQ**	■ GÉNERO	**Carreras de motos**
■ DISPONIBLE	**Septiembre**	■ JUGADORES	**Uno o dos**

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

¿Hace un poco de barro por todo el cuerpo? ¿Y unas carreritas en moto? ¿Y unos cuantos saltos mortales? ¿Y qué tal todo junto?



[1] Cuando saltas puedes hacer algunas piruetas en el aire. [2] Si alguien te empuja por detrás, tu piloto protestará, como en *Road Rash 3D*. [3] ¡Eh, cuidado con esos frenazos!

Este mes va de carreras, ¿eh? *F1 '99*, *Castrol Honda Superbike Racing* y... *Championship Motocross*, presentado por el mismísimo Ricky Carmichael, qué lujo.

Lo bueno de *Championship Motocross* no es que venga a llenar el hueco del género de las motos en PlayStation, sino que ¡es un juego estupendo! O lo será: sólo hemos podido probar una moto y dos circuitos —suponemos que el juego final tendrá ocho recorridos—, pero nos lo hemos pasado pipa.

Las motos y sus pilotos se mueven con total fluidez; el control es sencillo y muy suave; los sonidos de las motos son reproducciones digitalizadas de los motores reales; los circuitos son enrevesados pero muy bien pensados; los tipos de superficie hacen que en cada tramo debas actuar de una forma distinta...

Gráficamente no está mal, aunque no puede compararse con *RRT4* o *GT*. Como sucede en *Castrol Honda Superbike* (PrePlay en la siguiente página), las motos y sus pilotos están mucho más detallados que el escenario, aunque en este caso la diferencia no es tan evidente y hay efectos que logran disimularlo. El barro, por ejemplo. La rueda trasera de cada moto (la que tiene tracción) despide barro con toda naturalidad, y ese barro se va quedando en la ropa del piloto y el resto de la moto. El efecto de «suciedad en tiempo real» es casi idéntico al de *Colin McRae*. Por desgracia, las motos no se rompen. O no en la versión que hemos probado.

La compatibilidad con el Dual Shock está particularmente mimada, de forma que puedes adivinar sobre qué tipo de superficie estás conduciendo gracias a las vibraciones del mando. La conducción es muy realista, así que al principio te costará un poco pillarle el tranquillo a la moto. Casi todos los tramos son sobre barro. Cuando aceleras a tope, alcanzas mucha velocidad y no puedes frenar en seco porque las ruedas resbalan. En cambio, si no aceleras a tope, tus adversarios te adelantan. Frustrante, los cinco primeros minutos. Después, cuando conoces el circuito y sabes dónde debes girar al máximo y dónde frenar, la cosa se hace más sencilla. Bueno, *algo* más sencilla. *Championship Motocross* es muy difícil. Compites contra otros siete motoristas y la mejor posición que hemos conseguido alcanzar ha sido la quinta... Seguro que el juego final es algo más fácil.

Por ahora las opciones de clima son «normal», «lluvia suave» y «lluvia intensa». Con lluvia intensa suenan los truenos y los relámpagos te dejan ciego al más puro estilo *Wipeout 2097*, es fantástico. No obstante, esperamos que en la versión definitiva se incluyan diferentes horas del día. Ya estás ahorrando.



[1] El motorista que te seguía... ¡te va a adelantar volando! [2] No te hagas ilusiones, que todavía quedan tres vueltas.



OPINA

⊕ LO MEJOR

- Todo en general es fantástico.
- Funciona con una suavidad inusitada.

⊖ LO PEOR

- Todavía es muy difícil.

QUIZÁ...

Será un juego fantástico, eso seguro. Lo que ahora falta por saber es cuán fantástico será, y eso dependerá de la variedad de circuitos, la durabilidad, los modos de juego, etc. A ver.

■ DISTRIBUIDOR	**Proein**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ FABRICANTE	**Interactive**	■ GÉNERO	**Carreras de motos**
■ DISPONIBLE	**Septiembre**	■ JUGADORES	**Uno o dos**

CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING

Publicidad por todas partes, motos potentísimas, asfalto caliente, aceite lubricante, gasolina súper... ¡Este juego huele de maravilla!

C*astrol Honda Superbike Racing* es la adaptación a PSX de una de las joyas de EA en el mercado de simuladores para PC. Es como un *Formula 1*, pero de motos: no se trata de un juego de carreras arcade con ciudades, tráfico y mamporros como *Road Rash 3D*, sino de algo más parecido a las carreras sobre asfalto de *Moto Racer 2*. Un simulador, pero más realista que *Moto Racer*. Aquí no puedes levantar la rueda siempre que quieras, y tampoco hay paredes invisibles a los lados del circuito. En *Castrol Honda*, si cometes un error, lo pagas. Puedes salirte del circuito e ir «patinando» sobre la hierba o la tierra hasta estamparte contra una valla de contención 100 metros más allá; o puedes darle un buen empujón a un adversario y ver cómo pierde el control de su moto. Pretende ser realista, y hasta cierto punto lo consigue. La animación de los personajes (en las curvas sacan la rodilla y se desplazan hacia un lado para no perder adherencia), las reacciones de las motos (aunque juegues con marchas automáticas, la primera la tendrás que meter tú, como la marcha atrás en *Monaco Grand Prix*), las colisiones, los circuitos, los trajes, las motos... Lo malo es que «las sensaciones» que tienes durante la partida no son tan realistas. *Castrol Honda* todavía funciona a pocos cuadros por segundo, no produce sensación de velocidad.

Cuenta con tres cámaras diferentes: una subjetiva y dos exteriores. La subjetiva pretende mostrar el escenario tal como lo ve el piloto. La sensación de velocidad es muy superior a la que ofrecen las otras dos vistas, pero el campo de visión no es tan amplio. Las otras dos vistas no tienen ningún problema de visibilidad, pero gozan de una menor sensación de velocidad. Una te muestra toda la moto y la otra sólo la parte superior del piloto.

Gráficamente, *Castrol Honda Superbike* es correcto. Las motos y los pilotos son lo más detallado. Los escenarios están bien. Según la hora del día y las condiciones climatológicas, cada circuito cobra un aspecto «diferente», pero carecen de carisma, por decirlo de algún modo.

Por supuesto, las cosas pueden cambiar mucho en la versión final del juego. Rezaremos por ello. 

1


2


[1] Preparados... Listos... ¡Mete la primera y acelera! [2] Ésta es la mejor cámara.

1


2

[1] Los fondos no están nada mal integrados con el escenario. [2] Aparte de las distintas horas del día, las diferencias entre circuitos son más bien pocas. Por ahora, al menos.



OPINA

LO MEJOR

- Que es de motos.
- Las máquinas y los pilotos están muy detallados.

LO PEOR

- No parece ofrecer nada realmente nuevo.
- No tiene demasiada personalidad, todavía.

QUIZÁ...

...Interactive se limite a hacer una mera conversión simplificada del juego para PC. Nos da un poco de miedo. Con un poco de suerte...

Destrega

デストレーガ

Toshinden la inició, Bushido Blade la siguió y se popularizó con *Kensei*. Hablamos de la lucha en 3-D, que al parecer vuelve a la carga.



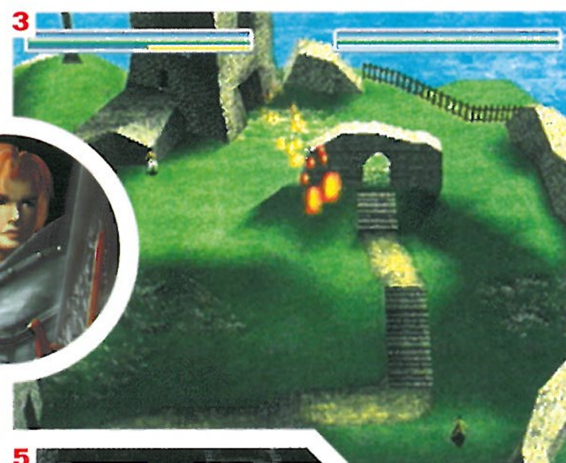
1



2



3





4

5



[1] A nuestro entender, en los juegos de lucha no deberían estar permitidos los empates. [2] Dolor de muelas. [3] No era en serio. [4-5] Esto sí.

Hace unos mil años, en un mundo todavía protegido de la conquista de George Lucas, el pueblo de los strega inventó una serie de artefactos de una potencia espectacular. Por desgracia, los distribuyeron entre el gran público y eso desencadenó una guerra civil que duró varios siglos. Quizás no sea la mejor excusa para recuperar las clásicas bolas de fuego rodantes y los ataques con misiles por las que *Toshinden* tuvo que retirarse del campo de juego. *Destrega* toma la arriesgada opción de los juegos de lucha de fantasía, una vía cubierta por los cadáveres de varios títulos fracasados: entre ellos *Dinasty Warriors*, primera obra del equipo que diseñó *Destrega*.

Como *Toshinden*, *Destrega* intenta deslumbrar a los viejos fans de los juegos de lucha con un despliegue de pirotecnia que quizá no se supere hasta la víspera del cambio de milenio. Pero, a diferencia de *Toshinden*, los personajes no están encerrados en un campo de batalla aislado y rodeado de un precipicio ni están sometidos a la indignidad de los Ring-Outs. Al contrario, aquí los 12 luchadores tienen la oportunidad de circular por los pasadizos de un castillo, adentrarse en bosques sombríos y recuperar el aliento entre peleas contemplando paisajes pintorescos. En cierto sentido se trata de dos juegos en uno, con sus tres botones de ataque que permiten disparar proyectiles o embestir de cerca, según cuál sea la situación respecto al adversario.

En *Destrega* puedes elegir entre Gradd, un chico de 18 años que vive con su tía Hilda; a Doyle y Reyus, padre e hijo; a Celia la nómada; a la agresiva y maquillada Milena; a su pupila real Anjie, o a Tieme y Couger, combatientes de la resistencia. También están los malos, que en este caso son Fahlma, el esbirro fascistoide Raone y su malvado líder Zauber (bonitas botas). Y casi nos olvidábamos de

■ DISTRIBUIDOR	Sony	■ ORIGEN	Japón
■ FABRICANTE	Omega Force	■ GÉNERO	*Beat 'em up* 3-D
■ DISPONIBLE	Octubre	■ JUGADORES	Dos

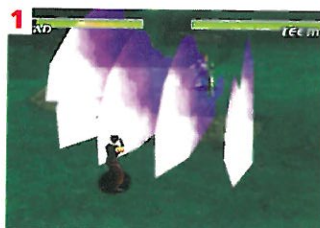




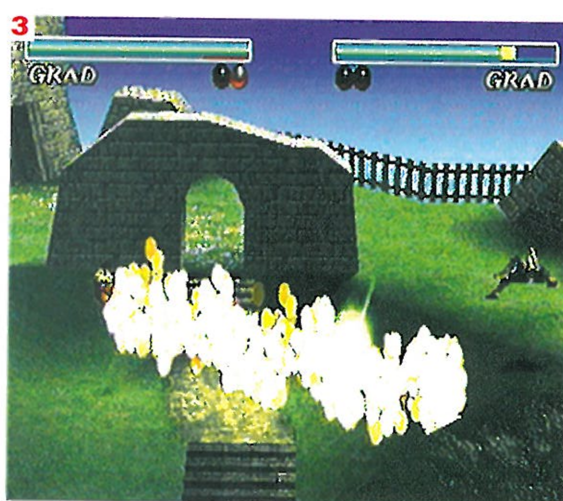
[1] «Le haré picadillo ahora mismo.» [2] «No te me acerques, niñato.»



Coleccionables. Fíjate en el chaquetón que lleva Zauber (a la izquierda). Diseño puro.







[1] A esto lo llamamos «colmillos de tiburón». Mola. [2] ¿Piedra, papel y espada? No conocíamos esa variante. [3] ¡Peligro a la vista!

Rhozan, el típico individuo en albornoz. Puedes enfrascarte directamente en una batalla contra uno de los personajes, pero el juego va presentando sus personalidades a través de una serie de escenas intermedias. Lo raro es que enseguida empiezas la batalla en el papel de uno de los jóvenes protagonistas y luego adoptas otro papel para seguir luchando contra los enemigos del bien. Los movimientos que puedes escoger no son demasiado sutiles. Mantener pulsados varios botones y darle a la cruceta da como resultado una sucesión interminable de ataques infalibles, tanto si estás al lado de tu rival como si estás a varios metros de él. También puedes escalar por el escenario y remontar por varios niveles pero, sobre todo si estás arrojando bolas de fuego, la elección no afectará demasiado al desarrollo de la partida.

Destrega ha recibido una acogida poco entusiasta tanto en Japón como en Estados Unidos. Los enterados han dicho que los ataques con proyectil son demasiado potentes y que el título se convierte en un juego de bolas de fuego a velocidad frenética; y la ojeada que le hemos echado a esta versión preliminar parece confirmar esta impresión. Lo cierto es que *Destrega* tiene buena pinta e incluye efectos espectaculares de ésos que tanto aprecian los fans actuales de los juegos de lucha, pero es dudoso que pueda competir con otros títulos en 3-D como *Bushido Blade* o *Ehrgeiz* y salir librado del combate sin una mancha en la camisa.



OPINA

⊕ LO MEJOR

- El perfecto funcionamiento de las 3-D.
- Los efectos especiales a toda pantalla.

⊖ LO PEOR

- Poco más que bolas de fuego.
- Argumento previsible y simplón.
- Le falta profundidad táctica.

QUIZÁ...

Hemos querido analizar Destrega sin dejarnos influir por los prejuicios, aunque la mayoría de las críticas estadounidenses han sido muy poco favorables. No esperábamos que este título estuviese a la altura de *Tekken*, pero no está claro si supondrá un avance en los juegos de lucha en 3-D o si (como tantos antecesores suyos) durará dos días.









[1] Si te vuelvo a ver por aquí te haré lo mismo. Cada vez que vengas. [2-3] La sola visión del fulgor del arma fue suficiente. [4] ¡Bloquea! ¡O apártate!

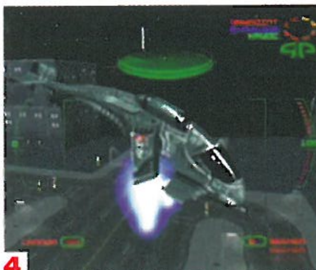
G-POLICE 2

Los policías futuristas podrán patrullar en cinco vehículos diferentes, ¿no te dan ganas de apuntarte a la Academia?









[1] La intro es muy larga, y de una calidad excepcional. [2] Éste es Venom, con la cara bien lavada para su nueva aparición. [3] Raptor, un cacharro fantástico. [4] El Havoc, rápido y con un montón de armas especiales.

Uno de los juegos más famosos de Psygnosis ya tiene secuela. Aquí está *G-Police 2*, dispuesto a dejar en ridículo a su propio antecesor con un montón de novedades. ¿Lo conseguirá?

G-Police llegó más o menos al principio de la caída en picado de Psygnosis. Después de haber programado los más grandes clásicos de PlayStation —los dos *Wipeout*, los dos *Destruction Derby* y los dos primeros *Formula 1*—, comenzaron a sacar a la calle títulos bastante «normalitos». *Rascal* y *Shadow Master* pasaron sin pena ni gloria, pese a las mareas de publicidad. Algunas maravillas, como *Monster Trucks* o *Colony Wars*, se desperdiciaron a causa de su poca jugabilidad o sus defectuosos modos de juego... *G-Police*, de la misma época, gustó mucho, pero resultó peor de lo que se esperaba.

Más tarde el búho intentó levantar cabeza con *Colony Wars 2* y *Rollcage*, bastante buenos, pero las cosas ya no eran lo mismo. ¿Volverá Psygnosis a ostentar la corona de «Compañía Responsable del Mejor Juego de Carreras de PlayStation» con *Wip3out*? Es posible. Pero hasta entonces tendremos que conformarnos con *G-Police 2*. Y no es que eso sea poco.

G-Police 2 pretende solucionar todas las deficiencias de su antecesor, y casi lo consigue. La novedad más importante es la variedad de vehículos. Mientras que en el primer juego contabas con dos helicópteros —Havoc y Venom—, esta vez tendrás a tu disposición nada menos que cinco montones de chatarra, todos completamente diferentes entre sí. Dos de ellos son los helicópteros del primer juego, otros dos (nuevos) son las unidades de tierra, y el último es una nave espacial. Los dos vehículos de tierra también son distintos entre sí: uno





[1] Esas estrellas son enemigos saliendo de escena. ¡Como en *Omega Boost*, qué casualidad!
[2] Un triple disparo de bolas de plasma rastreadoras de calor. Casi *ná*.

■ DISTRIBUIDOR	Sony	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ FABRICANTE	Psygnosis	■ GÉNERO	*Shoot 'em up* 3-D
■ DISPONIBLE	Septiembre	■ JUGADORES	Uno









[1] Jugar con el Corsair es casi como hacerlo con *Colony Wars*. [2] El Rhino, feísimo. [3] Si te alejas del suelo, te rodeará la oscuridad. [4] El Corsair, el vehículo con más armas secundarias. [5] Para controlar el Raptor deberás superar un nivel de aprendizaje. [6] La omnipresente oscuridad. [7] Una flecha te indica la dirección del siguiente objetivo.

es Rhino, un coche patrulla no demasiado aerodinámico, pero muy rápido. Con él podrás correr por las calles de las oscuras ciudades del juego y matar malos al más puro estilo *Crime Killer*. El control de Rhino todavía no es muy suave, y va tan rápido que te la pegas con todo, pero confiamos en que Psygnosis solucione esto antes de dar por terminado el juego. No es que no se pueda controlar, sino que, al tener que estar pendiente de los malos para apuntar y disparar, apenas tienes tiempo para mirar la carretera. Si el vehículo fuese más lento y se controlara mejor, podría ser muy divertido.

Raptor es el otro montón de chatarra de asalto urbano: un robot estilo «malo de *Robocop 2*». Su forma recuerda inevitablemente al dinosaurio que le da nombre, aunque éste en lugar de dientes tiene una ametralladora y un buen racimo de misiles... Su control es el más completo de todos, ya que gracias a sus patas puede desplazarse lateralmente, andar en cualquier dirección, saltar y hasta planear en el aire con sus pequeñas alas y los propulsores de los pies. Para que el jugador no se líe con tantas posibilidades de movimiento, el Raptor cuenta con un sistema de apuntado semiatomático parecido al de *Syphon Filter*. Cuando detectas a un malo, tu robot le apunta automáticamente vayas donde vayas hasta que te lo hayas cargado. Es el vehículo más divertido, al menos en la versión inacabada que hemos probado de *G-Police*, pero no alcanza ni de lejos el nivel de jugabilidad de otros juegos similares, como *Armored Core* o *Brahma Force*.

Corsair es la última novedad en cuanto a vehículos: una nave con la que podrás recorrer el espacio exterior a tu antojo. No todos los delincuentes futuristas están en la ciudad: algunos vienen de otros planetas. Con el Corsair te sentirás casi como jugando a *Colony Wars*. Y decimos «casi» porque esta nave todavía no funciona demasiado bien. El control resulta complicado y los malos se mueven con diez veces más destreza que tú. Más cosas que esperamos que Psygnosis solucione en el último momento.

Como ves, *G-Police 2* apuesta por la variedad. Cada vehículo ofrece un estilo de juego propio, muy distinto al de los demás. Hay algunas misiones en las que incluso tienes que cambiar de vehículo para ciertos objetivos. La idea desde luego es buena, aunque los fallos que deben solucionarse a última hora son muchos. Quizá demasiados. Ya no sólo hablamos del control de los vehículos, que necesita ciertos retoques, sino de otros aspectos nada fáciles de mejorar a estas alturas. Los gráficos, por ejemplo.

Las texturas son algo monótonas y no están demasiado detalladas. Esto, montado en un helicóptero y esquivando edificios a toda velocidad, no importa demasiado porque apenas te fijas. Sin embargo, cuando vas montado en el Rhino o el Raptor, a ras de suelo, todo se pixela y el aspecto del juego pierde muchos puntos.

La oscuridad reinante es otro problema. Para ocultar las apariciones repentinas de bloques de escenario se ha recurrido al mismo fundido en negro del primer *G-Police*: si vas muy rápido, no ves los edificios hasta que no te los has tragado; y si vas despacio para no pegártela, pierdes de vista a los malos porque ellos conocen la ciudad como la palma de sus chips.

Psygnosis todavía está a tiempo de arreglar pequeños detalles, pero nos parece poco probable que sean capaces de pulirlos todos. Son pequeños, pero muchos. Hace uno o dos años, cuando apenas había un centenar de juegos para PlayStation y sólo tres o cuatro eran futuristas, *G-Police* no tenía competencia; pero en los tiempos que corren no basta con que *G-Police 2* sea mejor que su antecesor. Tendrá que ser mucho, mucho, mucho mejor para competir con *Omega Boost*, *Brahma Force*, *Colony Wars: Vengeance*, *Armored Core*... No lo tiene nada fácil.



OPINA

O LO MEJOR

- El Raptor.
- La variedad de estilos de juego.

O LO PEOR

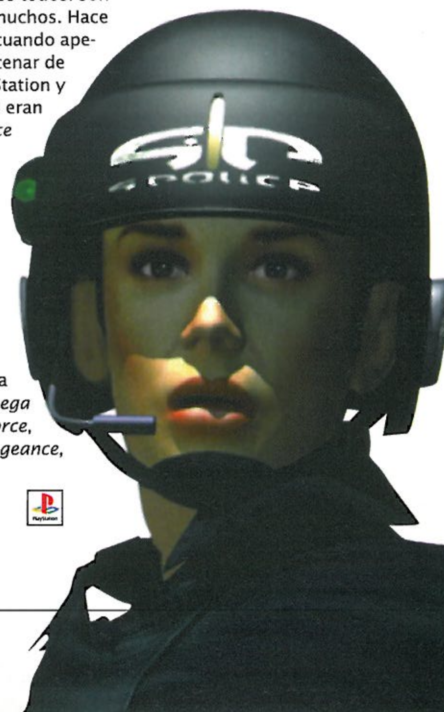
- Todavía tiene decenas y decenas de fallos.
- No será suficiente con que mejore a su antecesor.

QUIZÁ...

Son malos tiempos para programar juegos. Hay tantos y tan buenos que cada vez es más difícil crear algo que «valga la pena». Psygnosis debe pulir infinidad de cosas para que *G-Police 2* esté a la altura de los juegos actuales.




[1] Un pequeño informe sobre las armas que llevas. [2] Parece que le has dado.



La situación podría describirse con una analogía. La licencia oficial de Fórmula 1 de Psygnosis hizo rugir el acelerador. El *Formula 1* original tuvo éxito, recibió buenas críticas y abandonó disparado la parrilla de salida. Su secuela, *Formula 1 '97*, asumió la responsabilidad y se adelantó a los demás, consiguiendo destacar gracias a sus gráficos perfeccionados. *Formula 1 '98* sólo tenía que tomar la recta y apoderarse de la banderola a cuadros. Pero...

Por desgracia, *Formula 1 '98* dio un frenazo, empezó a hacer ruidos raros y tuvo que entrar en boxes. Esta entrega tenía a su cargo la herencia de los juegos de la serie *F1* y la dilapidó. Pero ahora estamos en una temporada nueva y, esta vez, en lugar de tener en los boxes al fabricante de *F1 '98* Visual Sciences, Psygnosis ha confiado en Studio 33, el equipo con sede en Liverpool que diseñó el estupendo *Newman-Haas Indy Car*. Con su lanzamiento previsto para octubre, la expectación del público va en aumento y las luces están a punto de cambiar a verde. Es hora de calentar motores.

¿Qué es lo que puede aportar a la franquicia de Fórmula 1 el nuevo equipo contratado por Psygnosis? John White, director de Studio 33, afirma: «Hemos intentado que la experiencia de juego sea más real. Los puristas de la F1 podrán pasarse todo el fin de semana simulando carreras, y los jugadores esporádicos que sólo quieren disfrutar de una partida de vez en cuando podrán hacerlo tranquilamente». Entre otras cosas, se ha ampliado la IA de los corredores. «Veréis que los pilotos conducen igual que en la vida real: Schumacher, por ejemplo, conduce con agresividad, mientras que los chicos de McLaren llevan una carrera ▶

FORMULA 1 '99

¿*F1*? Era bueno. ¿*F1 '97*? También. ¿*F1 '98*? Pues, la verdad... Ahora que ha pasado a manos de Sony, ¿logrará Psygnosis salvar la reputación de su emblemático título de carreras? Dan Mayes pone en marcha el motor y se dirige a los Albert Docks de Liverpool para hablar con los de Studio 33, el equipo que está desarrollando el nuevo *F1*.

EL PASADO HERÓICO DE LA SERIE F1



Formula 1

El original, y el mejor. Este título tiene el honor de haber presentado al mundo los placeres de conducir un vehículo de tracción trasera en PlayStation. Suelta el freno, arranca hacia la recta y pégate al guardabarros del coche de Damon Hill. Es de lo más divertido.

***PSMag* 2: 9/10**



Formula 1 '97

Nuevos gráficos en alta resolución, más circuitos, muchos más comentarios... ¡Eso sí que fue una segunda parte! Tenía sus problemas, pero en cuanto a precisión y calidad gráfica estaba por encima de su predecesor. Ambos *F1* siguen siendo los mejores en PSX.

***PSMag* 11: 9/10**



Formula 1 '98

La serie *F1* dio un grave tropiezo con él. Si te gustan los juegos de carreras con problemas de aparición brusca de escenarios, rediseño de pantallas infame y la sensación de que no estás conduciendo un coche, esto es lo tuyo (en la puntuación se nos fue la mano).

***PSMag* 23: ¿9/10?**

Fotografía de Action

Las ilustraciones de este artículo muestran el trabajo en curso de elaboración y están sujetas a la aprobación definitiva de Formula One Administration Ltd.

Persol
OCCHIALI
SHOEI

A PRIMERA VISTA | FORMULA 1 '99





[1] «Dejadme solo, chicas, que tengo que ganar una carrera.» [2-4] Te sonará mucho, pero te aseguramos que no es *F1 '98*. Es más nítido y fluido. Debería constituir la recuperación de la solvencia de Psygnosis. [5-7] Cambia el punto de vista: puede ser el del interior de la cabina o el de la paloma que sobrevuela el circuito.











A JUZGAR POR ESTE PRIMER CONTACTO, *F1 '99* SERÁ UN CRUCE ENTRE UN JUEGO DE CARRERAS ARCADE Y UN SIMULADOR.

▸ más estratégica, con paradas en los boxes muy bien dosificadas», explica Ralph Herneyghoug, el director del equipo que está diseñando *F1 '99*. «Hemos intentado que el juego se adapte a las distintas necesidades de los aficionados a los juegos de carreras. Si te gusta mucho la F1 puedes pasarte todo el fin de semana corriendo, decidir estrategias de boxes e incluir la opción de averías aleatorias, para tener auténticas posibilidades de sufrir una en la última vuelta. El juego ofrecerá todo el suspense de una carrera real.» Por supuesto, podremos contemplar a los últimos equipos, corredores y circuitos.

El nuevo equipo BAR aparece con todos los colores, lo que parece haber sido difícil de representar. El diseñador de 3-D Simon Forster explica: «Los coches BAR tienen colores diferentes en cada uno de los flancos, por lo que en lugar de formar el conjunto a partir de una mitad hemos tenido que diseñar dos mitades diferentes y unirlas después, cosa que nos ha supuesto bastantes quebraderos de cabeza».

Otro detalle importante es que Studio 33 ha conseguido reproducir el nuevo circuito de Sepang, en Malasia, después de recopilar datos durante un viaje al Grand Prix de Melbourne a principios de la temporada. Tras parar en Sepang durante ese viaje, el diseñador Darryl Galagher pudo acceder al circuito: «Nos llevamos una cámara de vídeo digital y estuvimos filmando desde todos los ángulos posibles. A partir de estas grabaciones, los mapas, los vídeos de unas carreras de bicicletas que se habían disputado en el circuito y nuestros conocimientos sobre el comportamiento de los coches de Fórmula 1, hemos podido reconstruir una imagen muy cuidada de cómo será el auténtico Grand Prix. Pero no lo acabaremos hasta el último momento porque queremos asegurarnos de que colocamos los carteles y los anuncios en el sitio correcto», explica Darryl Galagher demostrando su espíritu de

BREVE HISTORIA DE STUDIO 33



Creado hace unos dos años y medio, Studio 33 se ha apuntado el éxito de *Newman-Haas Racing* y ahora dedica sus esfuerzos a *F1 '99* (evidentemente) y a «otro proyecto secreto» que nos han obligado a no revelar.

John White, el director, dice que el objetivo de su compañía es muy sencillo: «Queremos ser los mejores desarrolladores de títulos de carreras del mundo». Psygnosis tenía una participación del 10% en Studio 33, pero ésta ha pasado a Sony junto con la adquisición de la compañía. Este cambio ha sido bien recibido en Studio 33. «El marketing de Sony es genial, y creemos que nos será útil su experiencia», explica John. Studio 33 empezó con sólo dos personas y ahora cuenta con 30, lo que supone un crecimiento importante. Pero quieren aportar talentos nuevos al mundo de los videojuegos y se dedican a contratar a los representantes de las últimas promociones de creativos.





[1] Con el *replay* comprobarás tu elegante estilo antes de chocar contra la barrera. [2] Brrrrrooom, brrrrooom...





[1-2] **Se han añadido características de los pilotos reales, así que no pierdas de vista el retrovisor en las curvas cerradas, por si se acerca el tramposo de Schumacher.**

precisión. A juzgar por este primer contacto, *F1 '99* será un cruce entre un juego de carreras arcade y un simulador. «Por supuesto», explica el programador Sean Parkinson, encargado de la dinámica de los coches, «el motor gráfico es lo bastante flexible para utilizar a fondo los coches. Desde el principio hemos configurado los coches al 90/95%, o sea que los aficionados que prefieran los títulos arcade podrán jugar una partida tan ricamente, pero si lo desean también podrán ajustar los niveles de inclinación de los alerones, el agarre de los neumáticos o lo que quieran. También hemos añadido la posibilidad de reducir *down-force* (inclinación del vehículo con respecto al suelo, de modo que el viento empuje el coche en marcha hacia abajo), algo que está contemplado en el reglamento de la FIA (la Federación Internacional del Automóvil, organismo que regula todo lo relacionado con la Fórmula 1). O sea que puedes mejorar el coche y superar los tiempos alcanzados por los corredores auténticos, algo que le gustaría a cualquiera».

De acuerdo con el espíritu de precisión que reina en Studio 33, hay un montón de características que contribuyen a definir el aspecto global del juego. Por ejemplo, el personal de los boxes está diseñado para que corra igual que un equipo auténtico. Está todo bastante abarrotado, claro, pero es bastante fluido.

Todavía faltan un par de meses de trabajo, pero el motor ya está a punto y ya se puede jugar. Lo hemos probado y nos ha parecido un título fluido. Durante las próximas tres semanas, Studio 33 añadirá las luces y las sombras, las texturas y todas esas cosas que hacen que un buen producto se convierta en uno excelente. En octubre ya estará en las tiendas y podremos participar en todas las carreras de la temporada desde la tranquilidad de nuestra sala de estar. Según Sony, también podremos escuchar los comentarios en castellano de Jaime Sornosa (como comentarista principal) y Balba Camino (como secundaria), que repiten en esto de la Fórmula Uno en clave de videojuego. 

¿LICENCIA PARA MORIR?





Capturas pertenecientes a la versión para PC de *Official Formula 1 Racing* de Eidos.

El fracaso de *F1 '98* llevó a otros editores a probar suerte con sus propias licencias de la FIA, aprovechando el tropiezo de Psygnosis. Eidos ha anunciado la publicación de *Official Formula 1 Racing*, desarrollado por Rankhor y centrado en la temporada de 1998. EA Sports también ha tomado el volante y ha anunciado la próxima publicación de un título de F1. ¿Quién se encargará de desarrollarlo? Según los rumores, los creadores de *F1 '98*, Visual Sciences. ¿Quién habrá tomado una decisión como ésa?

P&R

PREGUNTAS Y RESPUESTAS



Ralph Ferneyhough, el simpático director del equipo creativo de *Formula 1 '99* en Studio 33, nos habla de las tribulaciones que han tenido que pasar para diseñar este interesante juego de carreras...

¿Cuánto tiempo lleváis trabajando en este juego?
Empezamos a trabajar en el motor el año pasado, después de acabar la conversión a PC de *Newman-Haas Racing*. Estamos trabajando oficialmente con *F1 '99* desde enero.

¿Qué aportará este título a la serie *F1*?
El cuidado de los detalles y el realismo. Hemos querido concentrarnos en lo que hace tan especiales a las carreras de Fórmula 1 y lo hemos reunido todo en un juego fabuloso. Por supuesto, hemos creado la IA, la dinámica y el motor de gráficos más innovadores, pero también hemos añadido detalles nuevos, como una personalidad distinta para cada corredor, las averías de los coches, retiradas, distintas estrategias de boxes y un personal de apoyo inteligente. Todo esto y más, para conseguir un título perfecto.

¿Hay algún elemento totalmente nuevo en este título?
Somos los primeros en presentar el circuito Sepang de Malasia, antes de que los auténticos pilotos de Fórmula 1 lleguen a correr en él. ¿No querrán una copia del juego para ir entrenándose? Tenemos varios efectos nuevos, como el del calor sobre el asfalto, y toda una colección de rutinas de decisión de la IA que provocan cambios estratégicos en el equipo y los boxes, algo que no se había hecho nunca en un juego de Fórmula 1 para PlayStation.

¿Habéis desarrollado desde cero el motor de gráficos?
El motor es una evolución del usado en *Newman-Haas Racing*, y los cambios se han inspirado en la última hornada de juegos de carreras para PlayStation. Creemos que estamos usando mejor la consola desde el punto de vista gráfico, que hemos creado unos coches y unos circuitos muy buenos y que aún nos queda espacio para incluir bonitos efectos especiales.

¿Qué problemas habéis tenido que afrontar durante la construcción de un juego de esta complejidad?
El mayor problema ha sido la búsqueda de datos. Para crear un simulador de Fórmula 1 eficaz hay que saber mucho sobre ese deporte. En el proyecto participan varios grandes aficionados a la Fórmula 1, pero además hemos contado con una gran cantidad de datos técnicos proporcionados por la FOA (Administración de Fórmula Uno) y por los propios equipos. Esta información incluye logos, planos y descripciones de los circuitos y los datos sobre los resultados de coches y corredores.

¿Es cierto que te dedicaste a recorrer el circuito de Silverstone en un vehículo de pruebas para comprobar cómo era la conducción?
Bueno, son gajes del oficio. Algunos miembros del equipo, yo entre ellos, fuimos a Silverstone a comprobar in situ la dinámica de conducción de un coche de carreras, aprendimos a llevar Lotus Elises y dimos un par de vueltas en varios coches monoplaza de F1. Es un trabajo sucio, pero alguien tiene que hacerlo. Lo siguiente, un coche de F1 de dos plazas: ¿MacLaren, me estás leyendo? Es sólo una sugerencia...

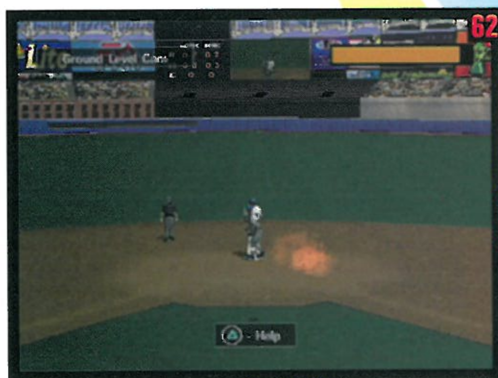
¿Quién crees que será el próximo campeón del mundo?
Siendo optimista puedo decir que el primero será Alex Zanardi, el segundo Rubens Barrichello y el tercero Ralf Schumacher. Pero siendo realista, diría que David Coulthard tiene muchas posibilidades, si tiene suerte y se porta bien.

PUNTUACIÓN

10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest

ANÁLISIS









[1] Si ya te daban miedo los urinarios públicos, verás ahora... [2] Vas a encontrarte con un jefe, prepárate. [3] ¡Este lugar está perdido! [4] ¿Un altar? ¿En un sótano? Umm... [5] ¡Un maldito enano marrón...!

Silent Hill

RECOMENDADO PARA MAYORES DE 18 AÑOS

Silent Hill es a los espíritus malignos lo que *Metal Gear Solid* a los misiles nucleares.



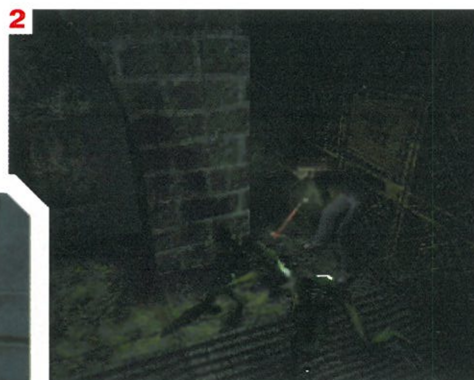
Es increíble. Cuanto más severos intentamos ser con las puntuaciones que concedemos a los juegos, mejores son. Al final, el resultado es que siempre mantenemos las mismas puntuaciones. Concedemos un 10/10 a *Silent Hill* cuando en realidad tendríamos que aplicarle un 12/10. O restarle dos puntos a todos los juegos que han visto las PlayStation de nuestra redacción hasta la fecha.

Hace casi un año que vimos por primera vez *Silent Hill*. Fue en la pasada edición del ECTS, en Londres. Konami nos invitó a ver un vídeo de *Metal Gear Solid* a puerta cerrada y a jugar después con una demo durante un par de minutos. Era el acontecimiento de la feria. Y fuera del pabellón, unos cuantos juegos más a los que nadie prestaba atención. Entre ellos, uno muy oscuro, en el que sólo podía distinguirse una luz en mitad de la pantalla.

La verdad es que, tras descargar litros de adrenalina con el vídeo de *Metal*, apenas nos quedaban ganas de seguir viendo juegos. Pero aun así, nos acercamos a aquel título siniestro y tomamos el mando. Movimos la cruceta para ver qué ocurría y entonces lo vimos: aque-







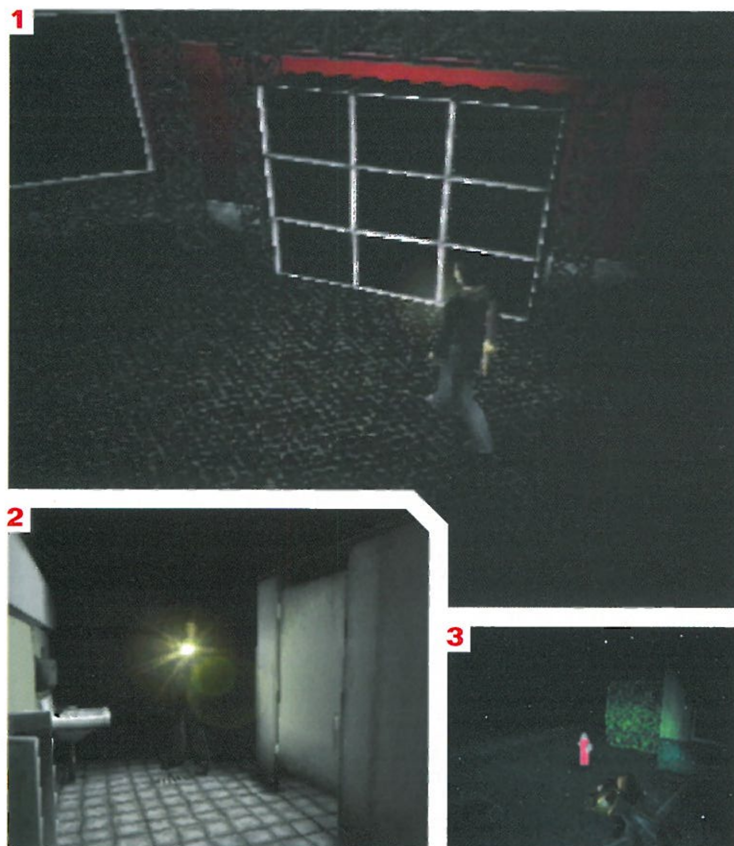
[1] Algunas secuencias de vídeo son generadas por la consola, como en *Metal Gear Solid.* [2] ¡Muere, bichejo inmundo!







■ DISTRIBUIDOR	Konami	■ FABRICANTE	Konami
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Castellano
■ PRECIO	9.490 pesetas	■ GÉNERO	Aventura de terror



[1] Monitores de televisión apagados. Por ahora... [2] Otra vez en el baño... ¡pero ahora está todo limpio! [3] Es absolutamente aterrador.

SE HA HECHO LA LUZ

Gracias a los escenarios en 3-D y la utilización del *gouraud*, Konami ha podido incluir la que pronto se convierte en la mayor virtud del juego: la iluminación en tiempo real. Alucinarás en colores —bueno, en diferentes tonos de marrón, gris y rojo— a medida que avances por los escenarios nocturnos.



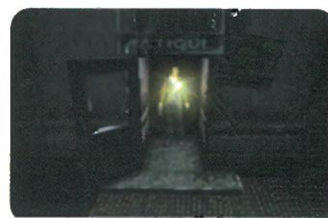
A veces la linterna no basta para ver acercarse a los malos más rápidos.



Si apagas la luz, los monstruos no te verán y podrás avanzar a oscuras.



Ciertos ángulos «estilo *RE*» aumentan la sensación cinematográfica.



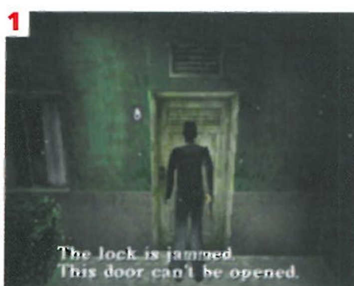
¿Curiosidad por saber qué hay delante de tu personaje? Ten cuidado...

lla luz en el centro de la pantalla era la linterna que un personaje llevaba colgada del cuello. Al desplazar al personaje advertimos que el juego era una especie de *Resident Evil* pero ¡en 3-D! ¡Un *RE* en 3-D, nuestro gran sueño hecho realidad! ¿Qué juego era aquel, que pasaba desapercibido? Desde aquel preciso instante no deseamos otra cosa que analizarlo.

Por lo general, analizamos juegos porque es nuestro trabajo. Algunas veces, incluso disfrutas porque el juego es bueno, pero tener que pasárselo de cabo a rabo suele acabar siendo algo tedioso. Sólo en casos como *Gran Turismo*, *Metal Gear Solid*, *Colin McRae Rally*, *Syphon Filter* o *Driver* uno se lo pasa realmente bien. Con *Silent* nos lo hemos pasado como nunca. No sólo deseábamos que llegase el día siguiente para seguir jugando, sino que todos en la redacción nos sentábamos ante la pantalla para jugar juntos. Y el fin de semana nos llevábamos el juego a casa y quedábamos todos para seguir jugando. Uno controlaba el mando, pero todos pensaban en los puzzles, discutían la ruta a seguir, cavilaban sobre qué podía haber pasado con cierto personaje desaparecido, tomaban decisiones, consultaban dudas... Ha sido como ver una película en el cine con los amigos pero multiplicado por muchas, muchas horas. Cuando alguien juega con *Syphon Filter* o *GT*, se lo pasa de miedo, pero los espectadores se aburren. Y con juegos como *MGS* y *RE2*, el que mira también se divierte, pero siempre desea controlar el juego un rato. En cambio, con *Silent Hill*, quién controle el mando es lo de menos. Lo divertido es seguir la historia, avanzar, decidir, estudiar el mapa, pensar, asustarse...

Por supuesto, tiene que haber de todo. Este mes nos han llegado

LO DIVERTIDO ES SEGUIR LA HISTORIA, AVANZAR, DECIDIR, ESTUDIAR EL MAPA, PENSAR, ASUSTARSE...

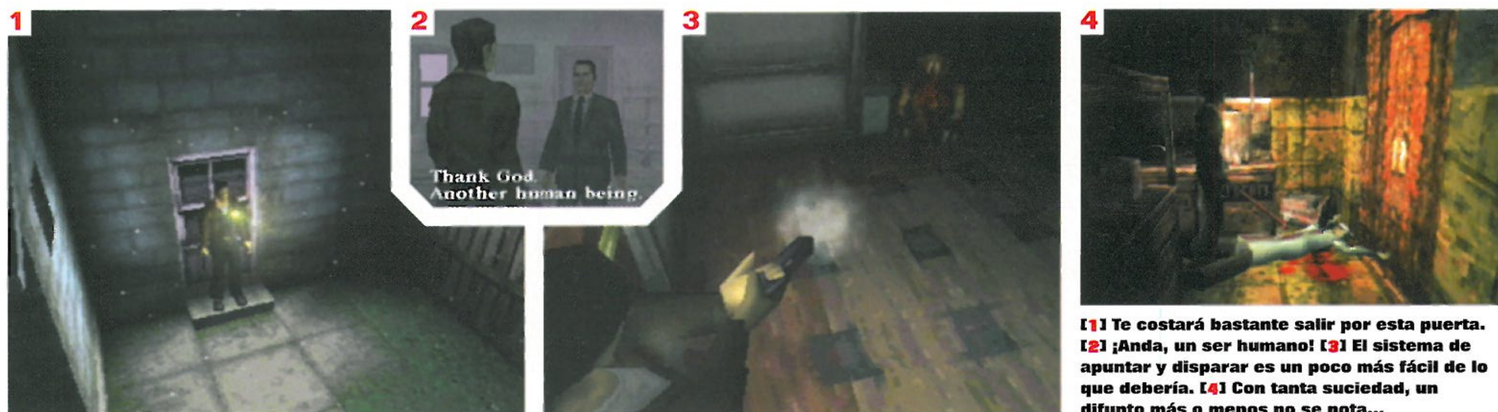






[1] Una puerta cerrada. Hay cientos. [2] ¡Muere, maldito bichejo! [3] Si no fuera por los ítems, no seríamos nada.





[1] Te costará bastante salir por esta puerta. [2] ¡Anda, un ser humano! [3] El sistema de apuntar y disparar es un poco más fácil de lo que debería. [4] Con tanta suciedad, un difunto más o menos no se nota...

muchas cartas de gente que ha comprado *MGS* y ha probado la demo de *Silent* que viene con él. A algunos les ha encantado y a otros no. Hay quien afirma que *RE2* es mucho mejor, que tiene mejores gráficos y mejor animación. Igual que hay quien dice que *FFVII* es genial por sus gráficos. O que *Mario 64* es gráficamente alucinante. Está claro que no siempre es fácil adivinar por qué un juego es bueno o es malo. Algunos usuarios atribuyen a sus juegos favoritos cualidades discutibles.

Resident Evil 2 es fantástico, divertidísimo y visualmente atractivo. Nos encanta. Pero reconocemos que está hecho con una tecnología prehistórica, que gráficamente da pena —a excepción de los zombies, claro, que son geniales—, que la animación no es creíble, que el control es defectuoso, que el *RE* original era mucho mejor juego, etc., etc. De la misma forma, *Colin McRae* es mejor juego que *GT*, aunque *GT* tenga mejores gráficos; y *Syphon Filter* es mejor juego que *MGS*, aunque la historia no sea tan apasionante y gráficamente tampoco alcance el nivel de perfección del título de Konami.

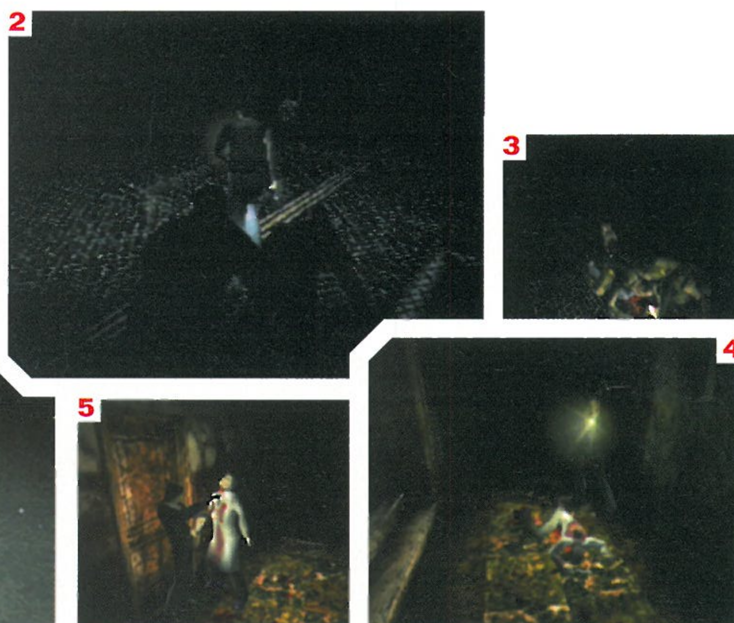
Si todo el mundo opinara lo mismo de los mismos juegos, no existirían «las opiniones», sino una única «verdad absoluta». Nosotros no tenemos esa verdad, porque no existe —menos mal—, pero sí tenemos una opinión.



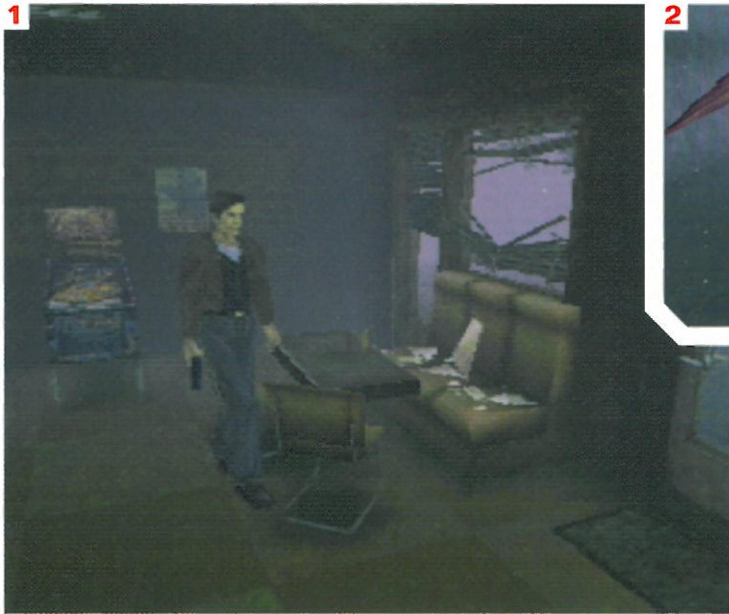
De hecho, por primera vez en la historia de *PlayStation Magazine*, toda la redacción está de acuerdo respecto a un juego: *Silent Hill* es el mejor de PlayStation, o al menos tan bueno como *Syphon Filter* y *Metal Gear Solid*. Ya contamos con que muchos no estarán de acuerdo, no es la primera vez ni será la última.

Silent Hill se basa en el terror puro, y no en el *gore* de *RE*. Con *Silent* sentirás miedo de verdad. Imagina una película en la que, en un momento determinado, una cabeza cae sangrante por unas escaleras. Sientes asco. Incluso te asusta un poco. Ahora imagina la misma secuencia pero, en lugar de una cabeza, cae por la escalera una pelota de colores manchada de sangre. La cabeza te hizo sentir algo de asco, te asustó un poco y te hizo adivinar que alguien, arriba, había decapitado a alguien. Sabías que si subías la escalera te encontrarías con el presunto asesino. Subías la escalera dispuesto a todo, preparado. Pero ¿qué harías en el caso de la pelota? No tienes ni idea de quién ha dejado caer la pelota, si es alguien bueno que está sangrando o alguien malo con las manos manchadas con la sangre de sus víctimas. Te diriges a la escalera, pones un pie en





[1-5] ***Silent Hill*** **no es un juego de acción como** ***Resident Evil*****, pero eso no quiere decir que no la tenga. Juega y verás...**







[1] Aquí empieza el juego propiamente dicho. Dentro de unos minutos te llevarás una sorpresita... [2] Corre tan rápido como puedas cuando veas a uno de éstos. [3] Esta variedad de zombi avanza a base de saltos enormes.

DUALSHOCKEANDO



Otra de las incontables virtudes de *Silent* es su magnífica compatibilidad con el Dual Shock. ¿Recuerdas las pulsaciones del corazón en el modo francotirador de *MGS*? Pues *Silent* te reserva decenas de sensaciones igual de brillantes.

el primer peldaño y te das cuenta de que ¡la pierna te tiembla de verdadero pánico! ¿Y si cae otra pelota? ¿Y si aparece alguien de repente? ¿Y si...?

Ésa es la diferencia entre *Resident Evil 2* y *Silent Hill*. Está claro que una cabeza seccionada y sangrando es mucho más terrible que la pelota de un niño manchada de sangre, pero el miedo que sientes subiendo la escalera después de ver caer la pelota es mil veces más intenso que el que sentiste después de ver la cabeza. En *Resident Evil* te da miedo lo que ves; en *Silent Hill* te da verdadero pánico *lo que no ves*.

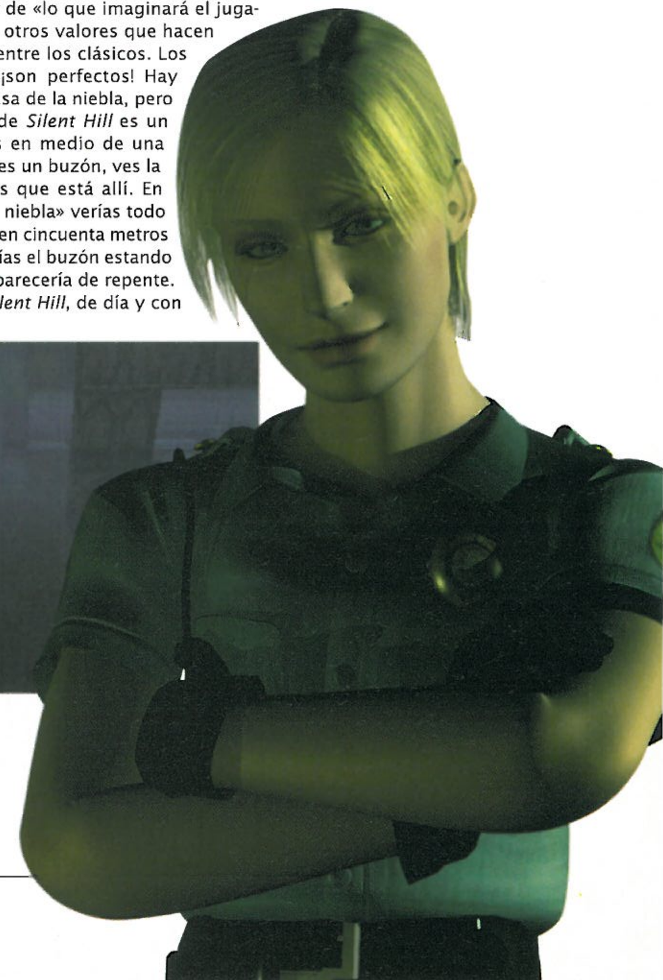
EN *RESIDENT EVIL* TE DA MIEDO LO QUE VES; EN *SILENT HILL* TE DA VERDADERO PÁNICO LO QUE NO VES.

En *Silent* no te encontrarás los fantásticos zombies de *RE2*, sino a unos pequeños monstruos, «niños zombies» armados con cuchillos que se esconden en la oscuridad, gimen, respiran... El zombi que tanto te gustó en *RE2* era estéticamente más impactante que este enano marrón, pero el enano marrón es capaz de infundirte verdadero pánico, porque puede venir de cualquier parte, porque le estás oyendo respirar y no sabes dónde está...

A este inteligente uso de la ambientación, de los sonidos (un estéreo que quita la respiración), de la estremecedora música y de «lo que imaginará el jugador ahora», se le suman otros valores que hacen del conjunto un clásico entre los clásicos. Los gráficos, por ejemplo: ¡son perfectos! Hay quien dice que *Silent* abusa de la niebla, pero no es cierto. La niebla de *Silent Hill* es un efecto estético. Si estás en medio de una calle y a cien metros tienes un buzón, ves la silueta del buzón, sabes que está allí. En cualquier otro juego «sin niebla» verías todo perfectamente detallado en cincuenta metros a la redonda, pero no verías el buzón estando tan lejos. Al acercarte, aparecería de repente. El campo de visión de *Silent Hill*, de día y con







[1] A veces está nevando. Mola. [2] Explora al máximo todas las habitaciones. Siempre hay algo útil.

BIENVENIDO AL OTRO LADO...

A lo largo del juego verás que las cosas no siempre son como tú las ves. Algunos lugares tienen *dos dimensiones*. Entras por aquí, vuelves a salir y... Pero ¿qué pasa? Si la dimensión normal te parece siniestra, ya verás la *anormal*...

[1] El mundo real. [2] El mundo irreal. [3] El mundo real. [4] El irreal, con salsa de tomate. [5] Lo mejor de *Silent Hill* es la dimensión irreal del mundo exterior. Todo el pueblo convertido en una especie de fábrica enorme y sucia... ¡Puaj!



CUANDO SE HACE DE NOCHE, SÓLO VES LO QUE ILUMINA TU LINTERNA. TENDRÁS QUE PRESTAR ATENCIÓN AL SONIDO.

niebla, es más amplio que el de la mayoría de los juegos de PlayStation. Sin embargo, la niebla cumple su cometido: da miedo, aumenta el misterio y confiere un aspecto espeluznante al entorno.

Y que conste que estamos hablando de la visibilidad en escenarios exteriores y durante el día. En los escenarios interiores —los realmente terroríficos— no hay niebla, todo se ve perfectamente. Los «problemas» de visibilidad (¡magníficos problemas!) vienen después, cuando se hace de noche y sólo ves lo que es capaz de iluminar tu linterna. Pero esos «problemas» son precisamente lo mejor del juego, lo que nos hizo enamorarnos de *Silent Hill* en el ECTS. La linterna. La luz que Harry Mason —el protagonista— lleva colgada del cuello alumbra en tiempo real el escenario mediante *gouraud*, haciéndote sentir totalmente dentro del juego. Si quieres ver lo que tienes justo a la derecha, no tendrás más remedio que girar para alumbrar ese lado. Y si un maldito enano marrón viene por detrás con la sana intención de agarrarse a tus piernas y asestarte una puñalada trapera, no podrás verlo venir. Tendrás que prestar atención al sonido.

Y es que, por alguna extraña razón, los enemigos de *Silent Hill* emiten una especie de radiación. Harry Mason lleva consigo una vieja radio estropeada que capta interferencias cuando hay un enemigo cerca, y gracias a esto puedes prepararte para disparar. La mala noticia es que, si hay más de un enemigo, las interferencias suenan tan alto que no puedes oír los pasos de los enemigos, y pueden pillarte por sorpresa.



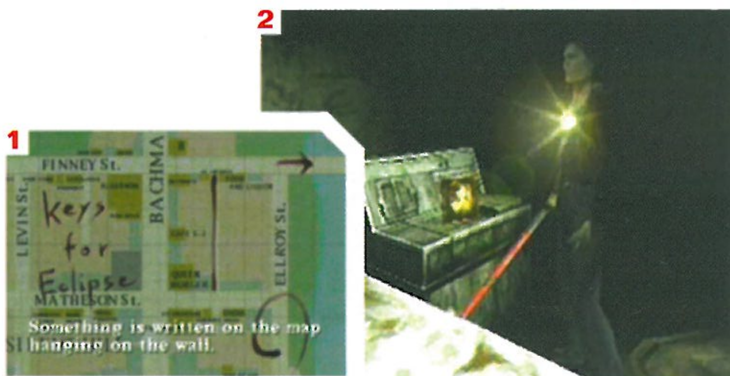
[1] Si esto es una enfermera, preferimos no ver a los enfermos... [2] Esto sí que es un juego oscuro, ¿eh? [3] ¡Mata una vez más a otro bichejo inmundo!

Del argumento no vamos a adelantarte nada más de lo dicho en meses anteriores porque no queremos estropeártelo. Esperamos que no hayas leído nada sobre *Silent Hill* en otras revistas en las que se ha destripado el final, porque uno de los mayores atractivos del juego es que todo cobra sentido al final, tras los créditos. Horas y horas de absurdo y, en un instante, todo se recompone y cobra sentido.

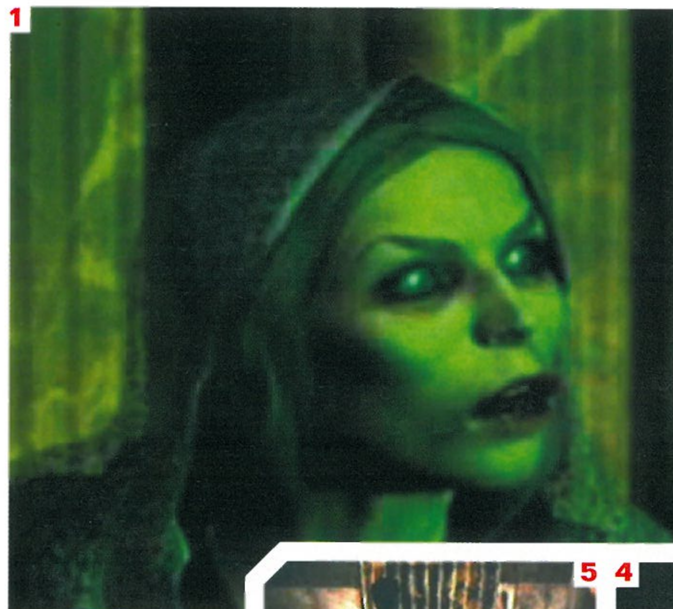
Tampoco vamos a disimular que Konami ha tomado multitud de elementos prestados de *Resident Evil*. Negarlo sería una estupidez (*Silent Hill* no es mejor que *RE2* por ser original, sino por ser mejor). El menú, por ejemplo, es una copia casi literal del de la serie: la foto del protagonista con un color que indica su estado de salud, la lista de ítems, la opción de «equipar, quitar o salir», etc. Las cámaras, en algunos momentos, también están claramente inspiradas en los malintencionados ángulos de *RE*, si bien aquí esos ángulos se corrigen a medida que te desplazas. La opción de avanzar andando o corriendo, manteniendo pulsado un botón o soltándolo, también es de *RE2*. Y también lo es la patada que el personaje suelta a los bichos que se le agarran a las piernas cuando aporreas el botón de disparo.

Nada más acabar la *intro* —secuencia que se suma a nuestra lista de *intros* preferidas—, aparece el menú principal con un sonido idéntico al de *RE*. ¿Por qué Konami ha dejado con tanta claridad la influencia de





[1] Al final del juego tendrás el mapa completamente pintarrajeado.
[2] Todos los puzzles son realmente brillantes. Ve pensando en éste.





[1] Dahlia Gillespie, nuestro personaje preferido. [2] Para que luego digan que en los hospitales no se contagian las enfermedades... [3] ¿Qué haría el pobre Harry sin la linterna? [4] Alessa. Maldita bruja... [5] ¡Pero qué asco! ¿Dónde se ha metido el mayordomo del algodón?





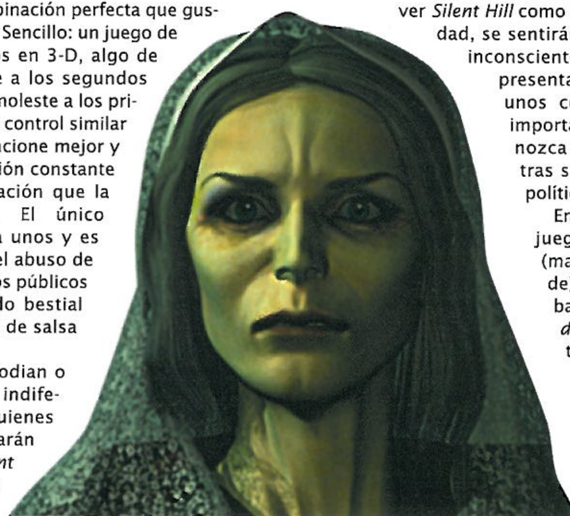


RE2? Seguramente por una pura cuestión de marketing. Los compradores potenciales de *Silent Hill* son dos: los que adoran *RE* y los que odian *RE*. Quienes odian *RE*, lo odian por los gráficos en 2-D, por el exceso de *gore* y por su control complejo y defectuoso. Quienes adoran *RE*, lo adoran por su presentación, por su *gore* y por su acción constante.

¿Cuál sería la combinación perfecta que gustaría a ambas partes? Sencillo: un juego de terror con escenarios en 3-D, algo de *gore* para que guste a los segundos pero menos del que moleste a los primeros, un sistema de control similar al de *RE* pero que funcione mejor y sea más versátil, acción constante y la misma presentación que la serie de Capcom. El único aspecto que gusta a unos y es odiado por otros es el abuso de vísceras, pero a ambos públicos les gustará el «miedo bestial con la justa cantidad de salsa de tomate».

Los juegos *RE* se odian o se aman, no dejan indiferente a nadie. Quienes odian *RE*, se enamorarán perdidamente de *Silent Hill*; pero quienes estén cegados por la atracción enfermiza de *RE*, aunque sean incapaces de ver *Silent Hill* como lo que es, un juego de verdad, se sentirán atraídos por él de modo inconsciente gracias al parecido de la presentación. Lo comprarán tanto unos como otros. A Konami le importa poco que el mundo reconozca la calidad de *Silent* mientras se venda como *RE2*. Buena política, ¿no?

A AMBOS PÚBLICOS LES GUSTARÁ EL «MIEDO BESTIAL CON LA JUSTA CANTIDAD DE SALSA DE TOMATE».



En definitiva, *Silent Hill* es un juego para todos los públicos (mayores de edad, se entiende). Si eres de los que llevaban años esperando un *Resident* en 3-D, *Silent* te dará todo lo que habías soñado y más; si adoras *Resident Evil* por encima de todas las cosas, *Silent* te gustará «bastante». Sólo si estás como un cencerro *Silent Hill* te defraudará.

Alternativas...

Resident Evil 2	8/10	PSMag17
Hard Edge	5/10	PSMag31

PlayStation Magazine 32

VEREDICTO

GRÁFICOS	Mugrientos, repugnantemente sucios	10
ACCIÓN	Constante, con ritmo y muy bien situada	9
ADICTIVIDAD	Tu familia se sentará para verte jugar	10

Un juego perfecto, pero está destinado a ser incomprendido. Deberías enamorarte de él, si no estás ya enamorado de *RE2*.

10 SOBRE 10



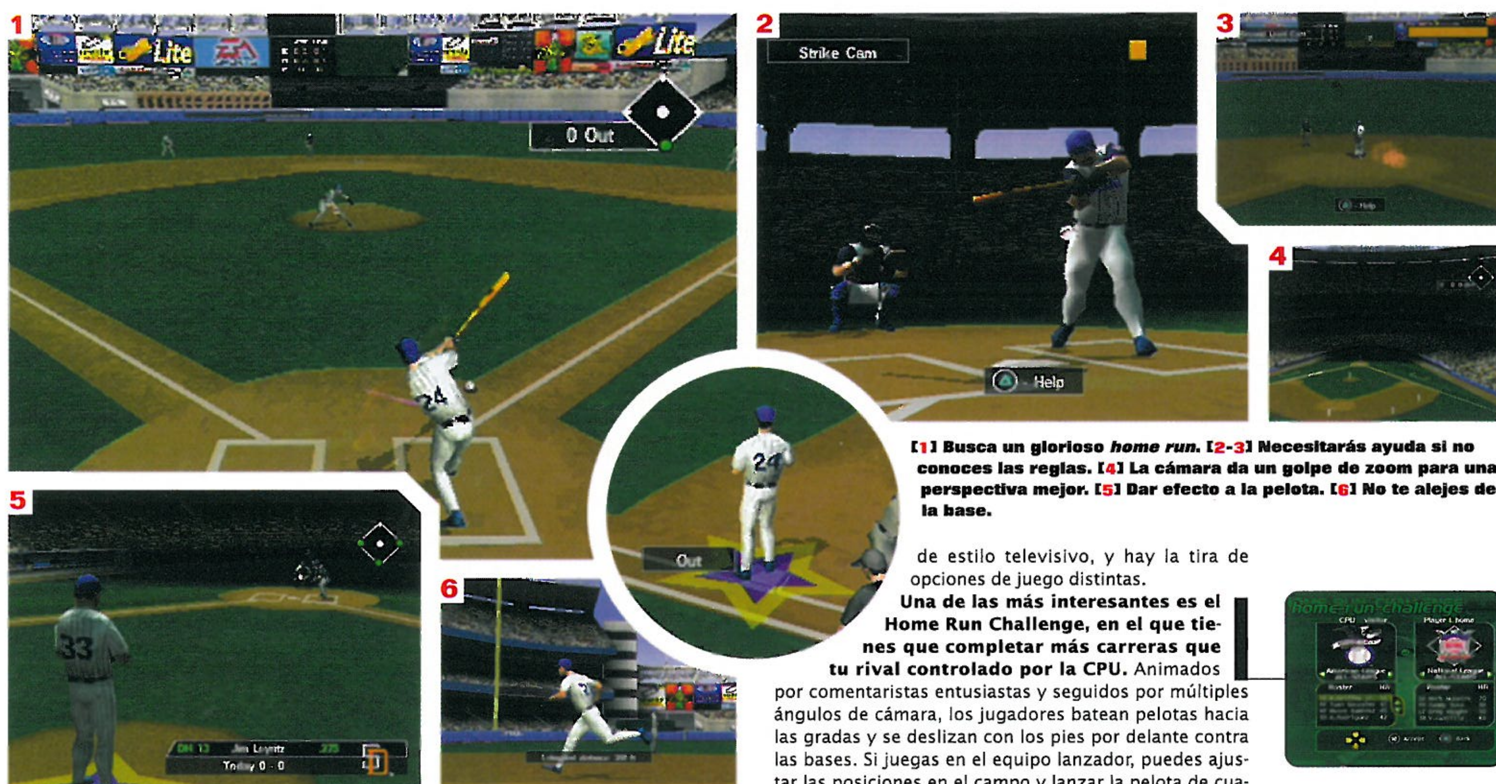




■ DISTRIBUIDOR	Electronic Arts	■ FABRICANTE	Electronic Arts
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Inglés/cast. (manual)
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de béisbol

Triple Play 2000

El rey de los deportes Electronic Arts aporta elementos de *FIFA* a una disciplina que conocemos poco.



[1] Busca un glorioso *home run*. [2-3] Necesitarás ayuda si no conoces las reglas. [4] La cámara da un golpe de zoom para una perspectiva mejor. [5] Dar efecto a la pelota. [6] No te alejes de la base.

Cuál es el secreto del éxito de EA? Fácil: modifica el simulador de deportes del año pasado y lánzalo de nuevo. Con sólo aplicar su experiencia con *FIFA*, *NHL* y *NBA* en este juego de bate y pelota, EA ha creado una versión elegante de la Major League. Licencia oficial en mano, *Triple Play 2000* cuenta con equipos y jugadores auténticos, adornados con animaciones impresionantes. Pero quizás lo mejor de todo es que no se trata de un simulador lleno a reventar de estadísticas, sino más bien un juego arcade, lo que en principio facilita la inmersión de jugadores no americanos.

¿Pero a quién le importa? Para ver retransmisiones del deporte preferido de los yanquis en nuestras tierras hay que recurrir a una antena parabólica. Es una lástima porque, como de costumbre, el diseño de EA es impecable. La acción en pantalla se beneficia de una presentación de estilo televisivo, y hay la tira de opciones de juego distintas.

Una de las más interesantes es el Home Run Challenge, en el que tienes que completar más carreras que tu rival controlado por la CPU. Animados por comentaristas entusiastas y seguidos por múltiples ángulos de cámara, los jugadores batean pelotas hacia las gradas y se deslizan con los pies por delante contra las bases. Si juegas en el equipo lanzador, puedes ajustar las posiciones en el campo y lanzar la pelota de cuatro maneras diferentes. También puedes ajustar la postura del bateador para determinar la fuerza con que golpea cada bola.



Al contar con el diseño de la serie *FIFA*, *Triple Play 2000* halla un buen equilibrio entre estadísticas y diversión. El ritmo es rápido, la IA, competitiva y el pseudorealismo coexiste bien con los elementos propios del arcade. El béisbol en directo puede durar una noche entera, pero *Triple Play 2000* condensa lo mejor en un bizcochito fácil de digerir. Puedes meterte en un partido, ejecutar un par de *home runs* gratificantes y ganar bases mientras nadie está mirando.

Por desgracia, es probable que jugabilidad sólida y gráficos atractivos no resulten suficientes para convencer al típico jugador ibérico de los méritos de *Triple Play 2000*. Un Fernando Morientes es una cosa, pero un Mark McGwire es otra muy distinta. Si estás pensando «¿Mark qué?», será mejor que no te molestes.

Alternativas...

Big Hurt Baseball	8/10	
VR Baseball '97	7/10	PSMag7

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Como los de *FIFA*, *NHL* y *NBA*, pero en béisbol	7
■ ACCIÓN	Bateo arcade pseudo-realista	7
■ ADICTIVIDAD	¿Cuánto te gusta el béisbol?	6

Con el sello de EA, este simulador de béisbol es atractivo, detallado y muy jugable. La lástima es que en Europa el gancho de este juego es limitado.

7 SOBRE 10

■ DISTRIBUIDOR	Virgin Interactive	■ FABRICANTE	Hudsonsoft
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	N/D
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Juego arcade









Bomberman

¿Incitará este juego a que los usuarios se bombardeen? Cielos, qué horror. Esperemos que sólo virtualmente...



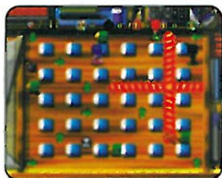






[1] Aléjate del peligro en la mina. [2] Suelta una bomba y quítate de en medio. [3-4] Los power-ups, la clave del éxito. [5] Soporífero para un solo jugador.

Son los bomberman. Y te van a enganchar. Quizá sea de noche, mientras te hinchas a pizzas. O un lluvioso sábado por la tarde. O puede que, a plena luz del día, alguien te rete a un desafío vía MultiTap. Pero en cuanto veas sus caritas de dibujos animados retorcerse de dolor sabrás que has perdido tu inocencia para siempre. Bienvenido al juego multijugador más compulsivo de cuantos se conocen.



Para los que no sepan nada de *Bomberman*, ahí va una breve descripción. **Controlas a uno de cinco terroristas de cómic cuyo único objetivo en la vida es volarse mutuamente por los aires. Para conseguirlo ponen bombas, claro.** Al principio, son débiles granadas con una reducida onda expansiva. Pero insiste y pronto conseguirás *power-ups* con los que manipular tus bombas con una endiablada efectividad. Debes emplear una mezcla de velocidad y astucia para conseguir tu objetivo: ser el último bomberman con vida.

Como algunos grupos de música que, al final de su carrera, sacan un disco con su mismo nombre, *Bomberman* es la recuperación de una fórmula que, en su momento, resultó un éxito. Superada la estafa en 3-D de *Bomberman World*, nos encontramos con las clásicas bombas de fuego, bombas de energía, guantes bomba y botas bomba de antaño. Si lo deseas, puedes lanzarte al Story Mode por tu cuenta, despejando las zonas de combate, reventando monstruos y dinamitando algún jefe enorme cuando corresponda. Sin embargo, no es ahí donde reside la acción. Si quieres, puedes escoger cuatro terroristas controlados por la CPU, pero eso es sólo para practicar. No. *Bomberman* es uno de esos juegos que destacan en cuanto se reúnen más de dos jugadores ante el televisor.

Cuando cinco personas empiezan a lanzar bombas, se produce una reacción en cadena. Te hago explotar, tú me tiras una bomba a mí y los dos tiramos una bomba a ése... Hasta que la urbanidad se pierde y el juego revela la auténtica naturaleza de tus compañeros: chiflados. Chiflados perdidos. Otros juegos tienen reglas, buenas formas, juego limpio. *Bomberman* no tiene esas cosas. *Bomberman* tiene bombas. Y en un mundo de destrucción virtual, excluye a aquel que no las utiliza.

Alternativas...

Bomberman World	6/10	PSMag20
Trap Runner	6/10	PSMag32




[1] Haz estallar a los monstruos. [2] Un vencedor emerge del Valle de la Muerte.

VEREDICTO

PlayStation Magazine 32

■ GRÁFICOS	Completamente retro	4
■ ACCIÓN	Locura explosiva	7
■ ADICTIVIDAD	Sólo en modo multijugador	8

Lo que es aburrido para uno es delicioso para cinco. El estilo retro de *Bomberman* logra que la matanza en pantalla se quede en simple payasada.

7 SOBRE 10





■ DISTRIBUIDOR	Spaco	■ FABRICANTE	Yuke's
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Castellano (manual)
■ PRECIO	8.490 pesetas	■ GÉNERO	Juego de lucha



[1] Esta picaruela se teletransporta a todas partes y te suelta unos besitos mortales. [2] ¡Lo siento! ¡No era mi intención! [3] La chica de la izquierda en realidad es un chico. [4] ¡Lánzame esas bolas si te atreves! [5] Un movimiento imponente. [6] La clonación: el mejor invento después de las patatas fritas.

Evil Zone

¿Te has preguntado alguna vez qué hacen los personajes manga cuando tienen el día libre? Pues luchan, claro...

Resulta bastante obvio desde el principio que el gran problema de *Evil Zone* son sus controles. Emplear sólo dos botones (ataque y bloqueo) y asignar a la cruceta la selección de movimientos de ataque *y* el paso lateral es rebajar hasta lo indecible las posibilidades del pad. Lo cierto es que **la ingenua simplicidad de *Evil Zone*, sobre todo en el hecho de primar los movimientos de proyección, podría ser un error fatal, si lo que los creadores pretendían era diseñar un rival de *Street Fighter Alpha 3*.**

Evil Zone transpira manga por cada uno de sus poros. Hay un caballero con una gran espadón, un ciberhombre que recuerda a *Guyver*, una sacerdotisa de vaporosa vestimenta... todo un recital de clichés que ya hemos visto en *Toshinden* y *Soul Blade*. No obstante, *Evil Zone* se aparta un tanto de la norma en su impresionante despliegue de movimientos y la forma en que se presentan. Los personajes parecen moverse con un halo constante a su alrededor, el ángulo de cámara cambia durante los movimientos especiales para añadir más espectacularidad al asunto y los combatientes a menudo acaban corriendo uno junto al otro cual desquiciados samurais. Muy entretenido. Además están los especiales, que incluyen un sinfín de tortas y explosiones. En un momento dado, puedes llegar incluso a clonarte de tal modo que una banda entera de dobles tuyos le den una paliza a tu adversario. Ni entre combates decae este aire extravagante, porque la historia se presenta como un show de televisión: «La próxima semana lucharás contra Fulano y Mengano en La Caldera del Coraje».

Lo que hace que *Evil Zone* no sea un producto logrado quizá sea su irritante falta de respuesta. El retraso que se produce desde que aprietas el botón hasta que sucede la acción es pequeño pero importante, sobre todo si intentas rechazar una proyección con un bloqueo. También es muy difícil enlazar los movimientos, ya que carece de la fluidez de otros juegos de lucha. Aun así, resulta difícil no sentir cierto afecto por un título con tantos movimientos ridículos, que te permiten teletransportarte en 3-D o encerrar a tus contrincantes en un pentagrama letal.

Evil Zone no llegará a convertirse en un clásico, pero al menos se aparta de los consabidos hombretones de mirada fiera y adusta que nos ofrecen Namco y Capcom.



[1] Esta vista tan lograda hace que todavía te duela más. [2] Feliz aterrizaje.

Alternativas...

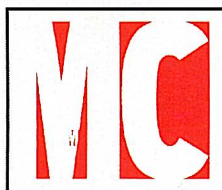
Tekken 3	10/10	PSMag21
Street Fighter Alpha 3	9/10	PSMag29
Psychic Force	7/10	PSMag7

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	A ratos granulados y a ratos geniales	7
■ ACCIÓN	Divertida, pero demasiado simple	5
■ ADICTIVIDAD	Más adictivo de lo que se podía suponer	6

Sus efectos deslumbrantes no evitarán que pase desapercibido. Necesita controles más sensibles y más movimientos tácticos.

6 SOBRE 10



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?
Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ______________________

Apellidos: ______________________

Dirección: ______________________

Población: ______________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ______________________

Telefono: ______________________

Email: ______________________

¿Cual es tu revista favorita?

____



Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia



PlayStation Magazine — PlayStation Básico — PARA PC Juegos y Jugadores — PlayStation Power — PC FORMAT — PSM



Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77

Global Game Point - Vitoria
Global Game Point - Zaragoz
Global Game Point - Alzira
Global Game Point - Madrid 3
Global Game Point - Tenerife
Global Game Point - Tenerife
Global Game Point - Denia
Global Game Point - Valladol

Para cualquier información sobre la tarjeta

Concurso



«Ve a buscarle, a ver si suelta la guita. La pasma tiene tomada la zona, pero tenemos un tronco infiltrado. Cuidado con el buga porque es de Tommy. Si se lo rayas no le va a molar ni un pelo.» Escuchas, asientes, te largas, te cruzas con la poli, te pisan los talones, te escabulles, menos mal. Pero... «¡T'has cargao el coche, tío!» Tanner, eres un as en tu trabajo, pero con los coches no tienes arreglo.
Tienes 44 misiones que cumplir, así que ponte a ello y mantén los ojos bien abiertos: persecuciones, fugas, velocidad, polis y malos, Nueva York, Los Angeles, Miami... ¡Ni Steve McQueen en *Bullitt*!
Escríbenos antes del 10 de septiembre.

La pregunta

¿Qué personaje interpretas en *Driver?*
A. Un bombero
B. Un policía.
C. Un conductor de autobús.

El premio

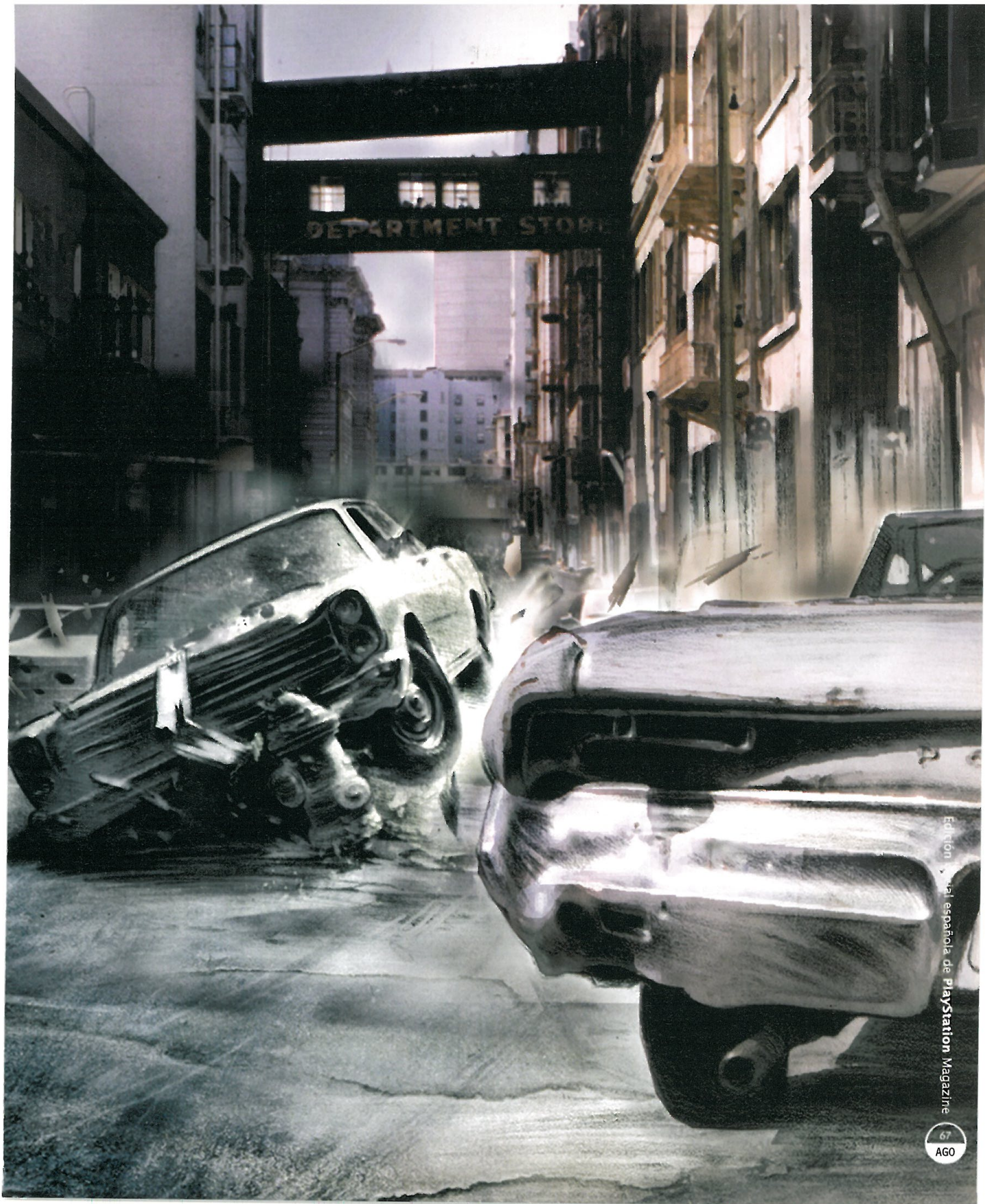
1 juego completo **Driver** para cada uno de los 20 ganadores.

La respuesta

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.




DEPARTMENT STORE



[1] Tíos altos en contienda, con sus respectivos músculos. [2] No lo olvides: más de tres segundos en el área es falta. [3] El objeto de este ejercicio es colocar esta pelota de goma en aquel aro del fondo. ¿El problema? El aro está más de tres metros. [4] «El paaatio de mi caaasa es particulaar...»

NBA Pro '99

Es inevitable. Cualquier juego con un 98 tras el título engendra otro con un 99. Pero, ¿es lo nuevo necesariamente mejor?

Otra ración de machaques con el sello oficial de la NBA. *NBA Pro* es la propuesta de Konami para 1999 en un mercado atiborrado de deportes. Tanto, que necesita otro simulador de baloncesto como una vaca un teléfono móvil. Lo que promete es «acción deportiva de vanguardia» (al menos, hasta que llegue *NBA Pro 2000*): jugadores con captura de movimiento, emoción frenética, crujidos realistas de zapatillas blancas como la nieve sobre un suelo tan brillante que refleja los focos. Los comentaristas animan el ambiente con su torrente de entusiasmo en inglés, mientras los múltiples ángulos de cámara confieren al conjunto el aire propio de las retransmisiones americanas.

A primera vista, *NBA Pro '99* no está mal. Bajo su fresca apariencia late el corazón de un juego que brinda todas las opciones que un fan pueda desear. Los jugadores pueden participar en un partido de exhibición, en los playoffs de la NBA e incluso en una temporada entera. **O, si prefieres algo más instantáneo, puedes desafiar a la CPU (o a un amigo) a un campeonato de tiros desde la línea exterior o a un concurso de mates.** Y, como en la mayoría de los juegos de baloncesto, la orientación de los partidos puede ser tan realista o arcade como quieras, poniendo en práctica estrategias defensivas u ofensivas o relegándolas en pro del aporreo del pad. Incluso puedes elegir las reglas que deberán respetar los jugadores, personalizando cada partido según tus gustos. Opciones, opciones y más opciones. Pero no esperamos menos de un simulador de baloncesto actual.



¿Y qué tiene de bueno? Para empezar, la intro posee una clase incuestionable, desde los créditos iniciales mediante secuencias de vídeo hasta los gráficos del juego (incluidas las fotos de las últimas figuras del aro).

BAJO SU APARIENCIA LATE EL CORAZÓN DE UN JUEGO CON TODAS LAS OPCIONES QUE PUEDAS DESEAR.



[1] Un mate. Matador. [2] El concurso de mates requiere más memoria fotográfica que el Simón de cuando éramos pequeños. [3] Parece que se ha colado un patinador en la cancha...

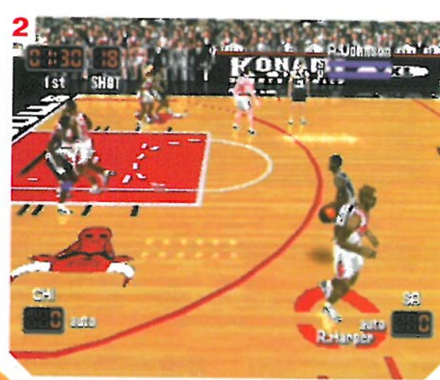






■ DISTRIBUIDOR	**Konami**	■ FABRICANTE	**Konami**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ IDIOMA	**Inglés/cast. (manual)**
■ PRECIO	**8.490 pesetas**	■ GÉNERO	**Simulador de baloncesto**

1


2


[1] Una de las características más versátiles del juego es la cantidad de ángulos de cámara en las repeticiones. Averigua la calidad de tus tiros desde cualquier lugar. [2] Si tira desde aquí, seguro que le dan más puntos. [3] El modo de calentamiento, en el que todo el mundo baila a lo tonto. [4] Hala, ve probando. [5] No, no juegan al pollito inglés. Es un *replay*.

3


5


4

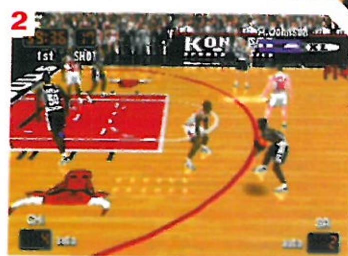

En segundo lugar, detenta la licencia oficial, así que los fans del basket pueden escoger a sus jugadores favoritos de la liga Central, Pacific, Midwest o Atlantic. En tercer lugar, puedes reajustar tus formaciones y estrategias en pleno partido, de modo que se te permite reaccionar a las tácticas de tu rival. Pero, claro, no esperamos menos. **Lo que antes se consideraban complementos interesantes, como perspectivas múltiples y repeticiones, ahora no son más que la norma general.**

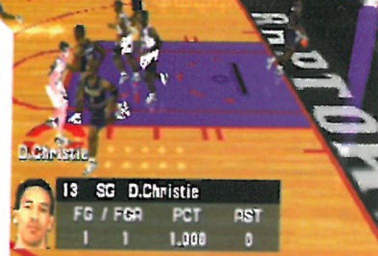


COMPARADO CON EL SÓLIDO TRABAJO REALIZADO EN OTROS APARTADOS, EL MOTOR ES, COMO MUCHO, COMPETENTE.

Lo que nos lleva a lo malo. Bueno, malo no es la palabra adecuada. Quizá decepcionante sea más apropiada. Tras el espectacular comienzo, tras el montón de opciones y tonterías a activar/desactivar, los gráficos desalientan. A los jugadores les falta vida. Caminan por la cancha arrastrando los pies mientras hacen pases, personales, bloquean y suman puntos. Ni animaciones alucinantes ni detalles impresionantes. Como mucho, el motor de juego es competente, así que, comparado con el sólido trabajo realizado en el resto de los apartados del juego, es fácil sentirse un defraudado.

Porque, reconozcámoslo, el baloncesto es el baloncesto: los jugadores corren de un extremo a otro de la cancha intentado colar la pelota a través de un aro metálico. El jugador exhibe su forma atlética, el público chilla, el comentarista grita con entusiasmo y vuelta a empezar. Y a esta última versión de *NBA Pro* le falta la chispa de genialidad que lo convertiría en un título sobresaliente. Tal como está, es aceptable. Magnífico en su mediocridad. No consigue romper moldes en el género, aunque le inflige algún que otro rasguño. Sin embargo, cuando te dejas 8.000 pelas en un juego, eso no es suficiente.

2


1


[1] Las estadísticas están muy bien. [2] Cuidado, el tío de la pelota está a punto de encestarla.

Alternativas...

NBA Live '99	8/10	PSMag26
NBA Pro '98	7/10	PSMag17
NBA Jam Extreme	7/10	PSMag3

PlayStation Magazine 32

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**Competentes pero decepcionantes**	5
■ ACCIÓN	**Locura de machaques de un lado al otro**	6
■ ADICTIVIDAD	**Nada que no ofrezcan otros juegos de basket**	5

Una cabalgata de secuencias de vídeo y opciones disfrazan un juego bastante regular. Con *NBA Pro 2000* en preparación, no creemos que dure mucho.

5 SOBRE 10









DISTRIBUIDOR	Sony	FABRICANTE	SCEI
DISPONIBLE	Sí	IDIOMA	Castellano
PRECIO	8.490 pesetas	GÉNERO	Plataformas en 3-D

Ape Escape

¿Qué se puede esperar de unos bichos que tienen los pulgares al revés, comen bananas y cuentan con un 99% de ADN idéntico al humano?

1

2

3


4



5


[1] Un sable de luz. Mola. [2] Buscando monos en la era glaciar. [3] No tendrás mucho tiempo de tomar el sol en esta playa. [4] ¡Bien! Uno menos. [5] Stick derecho, stick izquierdo, stick derecho... Qué cansado es esto de remar. [6] La mayoría de escenarios tienen este aspecto tan... desolador.

Monos correteando por todas partes y en todas las épocas de la historia. Eso es lo que te encontrarás en *Ape Escape*, donde un montón de simios se han escapado del zoo para colarse en una máquina del tiempo. ¡Pretenden cambiar la historia y convertirse en la raza dominante! Tienes que impedírselo.

Para conseguirlo cuentas con ocho utensilios distintos, aunque el que más utilizarás será el «cazamariposas». Otros trastos son un hula-hoop, un sable de luz estilo *Star Wars* para atontarlos ¡y hasta un localizador de monos! Lo más novedoso de *Ape Escape*, sin embargo, es su sistema de control. Todo el juego se controla sólo con los sticks analógicos del Dual Shock, a excepción de un par de funciones en los botones R y L para seleccionar ítems, saltar, etc. Por lo general, el stick izquierdo desplaza al personaje y el derecho sirve para utilizar el ítem que llevas en ese momento. Para usar el hula-hoop, por ejemplo, tienes que mover el stick derecho en círculos mientras, con el izquierdo, desplazas al personaje. En la barca de remos, en cambio, cada stick controla el remo correspondiente. El sistema de control de *Ape Escape* es original e innovador... La mala noticia es que la originalidad del sistema de control es lo mejor que tiene *Ape Escape*. Gráficamente no está mal, aunque es evidente que pretende imitar el aspecto de los juegos de N64. Los escenarios son diminutos, limitados por paredes invisibles, y no hay posibilidad de exploración. 17 niveles minúsculos hasta dar con el temible mono blanco al final del juego. El hecho de que cada nivel esté en una época confiere a *Ape Escape* un toque de humor agradable, pero que desde luego estaba mucho mejor llevado en *Crash 3* o *Gex*. Nada nuevo: un escenario prehistórico, un mundo de hielo, una selva... Por suerte, en cada nivel sólo hay tres o cuatro monos. Lo malo es que a medida que avanzas en el juego, los bichejos se hacen un poco más listos: aprenden a nadar y se meten en el agua para huir de ti, se suben a dinosaurios y les instan a atacarte...

El sistema de control es original e innovador, pero no acertado. Funciona muy bien cuando aprendes a controlarlo, pero como según el ítem cambia de funcionamiento, nunca aprendes del todo.

El juego es monótono y frustrante. Perseguir monos que corren lo mismo que tú pero que se mueven con más destreza es algo insoportable (a lo mejor por eso tiene tan pocos niveles). Y la cámara no funciona como debería: ves todo perfectamente menos lo que hay delante de tu personaje. Cuando estás persiguiendo a un mono, es justo lo que no ves...

Los pocos puzzles que hay son bastante superfluos. Casi todos se solucionan usando el último ítem que has recogido. ¿Qué nos queda? Un juego corto que parece de N64, monótono, imposible de controlar, sin exploración y con puzzles que no son tal cosa. ¿Merece la pena sólo porque es suave, gráficamente correcto, humorísticamente aceptable y original en cuanto a control, aunque no vayas a aguantarlo más de dos niveles? 

Alternativas...

Crash 3	9/10	PSMag24
Spyro The Dragon	8/10	PSMag24
Crash 2	8/10	PSMag13

VEREDICTO

GRÁFICOS	Nada que ver con los de *Crash* o *Spyro* 6
ACCIÓN	Correr durante horas detrás de cada bicho 5
ADICTIVIDAD	Se acaba entre el primer y el segundo mono 5

Si lo tuyo son los plataformas y no tienes problemas de saldo, puede que quieras añadir *Ape Escape* a tu colección. Pruébalo antes de comprarlo.

6 SOBRE 10

Trap Runner

«Ya no los hacen como antes.» o quizá sí...
Konami vuelve a **los días en que los juegos eran auténticos.**




[1-2] Gas nocivo, trampas y luces flotantes te dificultarán la misión. [3] Lou acaba de conocer el efecto de los rayos ultravioleta. [4] Cuando te funcione un plan, te encantará. [5] Cuestión de táctica.



Hasta cierto punto, *Trap Runner* juega en liga propia. Siendo como es un juego arcade con reminiscencias estilo puzzle, recuerda al clásico de Spectrum *Spy vs Spy*, pero también contiene elementos de *Bomberman* y del oscuro y olvidable *Grid Runner* de Virgin. Así que, en lo que a géneros se refiere, está bastante solo.

Entre niveles laberínticos y desde una perspectiva isométrica, te dedicas a instalar y desarmar trampas. En un momento dado te ves desactivando bombas mediante secuencias de botones estilo *PaRappa* y en otro te enfrentas a un festival de patadas contra un rival de la CPU. El modo para dos jugadores también sigue más o menos este formato.

Es en las sesiones multijugador cuando *Trap Runner* muestra lo mejor de sí mismo. **Aparte de poner trampas y desarmarlas, puedes emplear un arma a corta distancia y enzarzarte en combates cuerpo a cuerpo** o, mejor dicho, alargar un pie en dirección a tu contrario. La obtención del éxito en situaciones así es arbitraria. Sólo es una forma de distraerse mientras pones trampas.

El modo de entrenamiento es ideal para familiarizarte con los dispositivos, y te proporciona la ocasión de conocer lo esencial del juego. Por desgracia, consiste más en secuencias de vídeo que en demos jugables, aunque tampoco son necesarias, dada la facilidad con que pueden superarse las primeras etapas del juego.

Escoges para jugar a uno de entre seis personajes. Cada uno de ellos posee un conjunto de armas distinto, de gas letal a minas y bombas. Además de utilizar esas armas contra tus enemigos, debes esquivar o desarmar sus trampas. También encontrarás súper trampas de campo en las que atrapar a tus rivales (o en las que caer tú, si no vas con cuidado). Esto añade un componente estratégico que evita que los enfrentamientos sean monótonos.




Trap Runner es de diseño sencillo, aunque quizá eso es parte del problema. Es de 16 bits en apariencia y, a veces, en jugabilidad. Puedes pasarte un par de horas jugando con él en modo individual o para dos jugadores, pero no te bastará.

Alternativas...

Kurushi	8/10	PSMag11
Bomberman World	6/10	PSMag20
Grid Run	4/10	PSMag8

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Locura en 16 bits	5
■ ACCIÓN	Sencilla pero novedosa	6
■ ADICTIVIDAD	Repetitiva para un jugador, mejor con dos	6

Si buscas esa sensación retro sin adulterar y no te falta el dinero, *Trap Runner* es un título para multijugador original y entretenido.

6 SOBRE 10

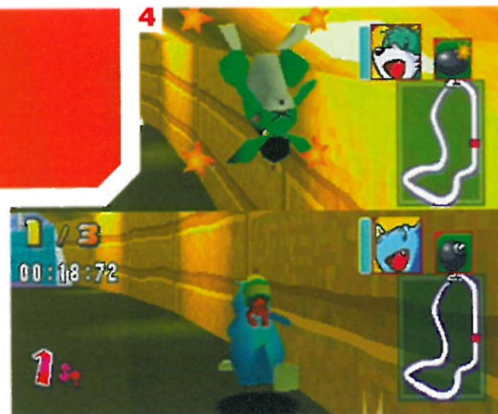






■ DISTRIBUIDOR	Virgin	■ FABRICANTE	Hudsonsoft
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Cast. (manual)
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Carreras arcade





[1-2] Corren, saltan, tropiezan... [3-4] Pon bombas para atontar al contrario.

Bomberman Fantasy Racing

Lassie, su colega Rex, Balú, la orca Willy... Todos han ayudado al hombre, pero ¿se sacrificarían por ti en la explosión de una granada?

Son bestiajos. No pretendemos ofender a nadie, pero los corceles que cabalgas en *Bomberman Fantasy Racing* son horribles. Parte conejo, parte canguro, parte cocodrilo, parte dinosaurio... Son raros con ganas. De acuerdo, no es que tenga importancia: lo principal es que pueden correr (a una velocidad bastante alta), esquivar explosiones y saltar peligrosos abismos en su intento de que cruces la línea de meta antes que nadie.

Bomberman Fantasy Racing recurre a un elemento de los títulos *Bomberman* de la vieja escuela (montar sobre animales) y lo magnifica hasta proporciones casi cómicas. Tomas parte en una carrera, pero es una carrera en la que lanzar bombas y descartar rivales se convierte en esencial. A diferencia de los juegos convencionales de conducción, no hay ninguna ruta a seguir y, puesto que aumentar la potencia de algo con patas es físicamente imposible, *BFR* termina por ser poco deportivo. Se trata de no chocar contra cosas, no caer sobre cosas y no volar en pedazos, al tiempo que intentas que todo eso sí ocurra a los demás. Algunas criaturas saltan más o tienen una velocidad punta más alta que otras, pero ninguna conseguiría empleo de mascota de un coche de *GT* o *Ridge*. **Son obstinadas, torpes y están determinadas a chocar con todo. Te sientes como si cabalgaras sobre un bidón de hojalata con riendas de plástico,** pero lo que en realidad define su rendimiento es el «sprint meter», una barra de energía que muestra cuánta les queda. Azótales en exceso y reducirán su velocidad de un modo patético.

Por desgracia, en el modo individual suele ocurrir que no ves a tus rivales. Hay muchos *power-ups* de bombas, pero escasas ayudas para avanzar más rápido, así que, tras un par de extravíos, tienes que decidir si vuelves a empezar o te limitas a llegar el último. El modo para dos jugadores da a entender cómo hubiera sido la versión para cuatro: ¡una carnicería, animalotes tirados por todas partes! Eso sí hubiera sido una fiesta. Qué lástima.





[1] No te preocupes, son todos como burros. [2] Para dos jugadores es divertido. [3] A la izquierda.



Alternativas...

Circuit Breakers	9/10	PSMag19
Micro Machines V3	8/10	PSMag4
Running Wild	5/10	PSMag29

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Majos polígonos al desnudo	6
■ ACCIÓN	Manejo algo tosco	5
■ ADICTIVIDAD	Se sostiene para dos jugadores	6

Ningún *power-up* podrá enmascarar la torpeza de tu montura. Ojalá Virgin hubiera adaptado el *Bomberman* original para cuatro jugadores.

6 SOBRE 10

Ocho Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible · D-Shock/Analógico COMPATIBLE

■ DISTRIBUIDOR	Sony	■ FABRICANTE	Namco
■ DISPONIBLE	Sí	■ IDIOMA	Multilingüe
■ PRECIO	7.490 pesetas	■ GÉNERO	*Shoot em 'up* con pistola

Point Blank 2

Vuelven Don y Dan. Vuelve Namco. Apunta... Dispara y... ¡Corre!

1


2


3


4


Ya echabas de menos aquellos tiempos en los que disparabas a la pantalla de tu televisor insultando a tipejos de cartón piedra que se escondían detrás de viejecitas con sombrero? Sí, has vuelto a jugar a *Point Blank* muchas veces, pero ya no es lo mismo. Al poco tiempo de comprarlo, encontraste la Gun-Ball, superaste todos los récords y *Point Blank* dejó de ser tu «juego más divertido»... Bueno, pues no te lamentes más porque ¡aquí está *Point Blank 2*!

En *Point Blank 2* encontrarás muchas cosas que te resultarán familiares. Don y Dan siguen metiéndose en unos líos tremendos, y una vez más tendrás que rescatarlos de tiburones asesinos y robots alienígenas capaces de tragárselos de un solo bocado. A base de balazos, claro. Esta vez puedes elegir a cualquiera de los dos personajes protagonistas para jugar solo y, en los modos multijugador, escoger a cualquiera de sus locos amigos. Eso sí: en estos modos hay que jugar por turnos. Pueden participar en la misma partida hasta ocho personas, pero siempre por equipos.

¿Te acuerdas del modo aventura que aparecía en *Point Blank*? Pues esta vez también te encontrarás algo parecido, aunque ahora se trata de encontrar a la hija del rey. Como caballero que eres —caballero medieval, y con pistolas—, no puedes negarte a las súplicas del rey. Debes seguir la pista de la princesa, que ha sido secuestrada. Y el camino será largo: un verdadero *tour* por toda la ciudad. Lo bueno es que dicha ciudad es un Parque Temático compuesto por multitud de atracciones. Todo lo que tienes que hacer es disparar, superando subjuegos de habilidad, puntería, reflejos, agilidad mental... Si por ejemplo entras en la casa del terror, tendrás que ir abriendo puertas y escogiendo cofres que te guiarán hasta el final de la atracción (disparando a los murciélagos y los vampiros que te saldrán al paso). También encontrarás algunos subjuegos de puntería que te otorgarán puntos, vidas extra o unos segundos de tiempo. Para que no te pierdas entre tantas atracciones distintas, cuentas con un mapa en la parte superior derecha de la pantalla en el que quedan reflejados tus pasos.

Point Blank 2 es fantástico. Algo más difícil que su antecesor, más largo y más variado. Jugabilidad pura, como todo lo que hace Namco. La única pega que le encontramos es su falta de originalidad. Gráficamente es idéntico al primer juego, y aunque se han incluido bastantes modos nuevos, sólo se lo recomendamos a quienes ya conozcan el *Point Blank* original. Si te lo has pasado de cabo a rabo y quieres más de lo mismo, *Point Blank 2* te encantará. No obstante, si no tienes aquella joya, no compres ésta porque la diferencia principal que notarás será en el precio (el primer *PB* ya está en Platinum, como *Time Crisis*, el mejor juego de pistola para PlayStation). Siempre es agradable que aparezcan nuevos juegos para pistola, porque ya teníamos la Gun-Con llena de polvo (si no tienes la G-Con, te llevas juego y pistola por 12.900 pesetas), pero... ¿dónde está *Time Crisis 2*?

[1] Ese tipo tiene pinta de sospechoso. ¡Y además lleva un arma, dispara, rápido! [2] ¿Te atreves a jugar en el modo INSANE? [3] Éste es Don... ¿O es Dan? [4] Dispara a 40 esqueletos en menos de un minuto.

[1] En el modo aventura tendrás que ir abriendo puertas y enfrentándote a enemigos. [2] Los malos son los soldaditos vestidos de verde.

Alternativas...

Time Crisis	8/10	PSMag12
Point Blank	7/10	PSMag18
Maximun Force	6/10	PSMag15

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Los del primer Poin Blank	7
■ ACCIÓN	Pistola + Namco, vaya combinación	9
■ ADICTIVIDAD	Asegurada en todos los modos de juego	9

Se echan en falta más cambios, es gráficamente igual que su antecesor y el modo multijugador sólo permite participar a dos personas a la vez...

8 SOBRE 10



JogCon

¡Por fin tenemos un JogCon! Y empezamos a entender por qué Sony ha decidido no distribuirlo...

Producto: JogCon

Fabricante: Namco

Distribuidor: Importación

Precio aprox.: 7.990 pesetas

Namco y sus juegos. Namco y sus periféricos exclusivos para sus juegos. Namco y sus juegos con los que sólo funcionan bien sus mandos. Puede que en Japón, donde se venden millones de unidades de cada juego y donde los periféricos están al alcance de cualquiera, esta política dé buenos resultados y a nadie le parezca mal, pero aquí...

Nos referimos a *Ridge Racer Type 4* y al mando que Namco lanzó al mercado en exclusiva para este juego, el JogCon. Ningún volante funciona del todo bien con *RRT4*. Funcionan, pero no tan bien como deberían. Ni siquiera el control analógico del Dual Shock es aconsejable. Sin embargo, oh sorpresa, el JogCon va como la seda.

Esto, si en nuestro país los mandos costasen unas mil pesetas, no sería un gran problema. Podríamos comprar cualquier juego con su correspondiente mando sin importarnos demasiado que no funcionase bien con otros juegos. Pero no es así.

CARACTERÍSTICAS

El JogCon es un mando digital con un pequeño volante analógico en el centro. El hecho de que sea un volante analógico y no un stick significa que sólo cuenta con dos direcciones analógicas, izquierda y derecha, por lo que sólo sirve para juegos de carreras.

No vibra. No es un Dual Shock. La tecnología del JogCon es más bien la de los volantes y mandos para PC, denominada *force-feedback*. Este sistema sirve para que el volante «se endurezca» más o menos según lo que sucede en el juego. Si alguna vez has intentado mover el volante de un coche parado, habrás notado que cuesta muchísimo, ¿verdad? Sin embargo, con el coche en movimiento, girar el volante no cuesta nada porque las ruedas en movimiento no oponen resistencia. Pues así funciona el JogCon: el volante opone una resistencia gradual según la velocidad del coche, el grado de giro, etc. Si pillas un escalón con las ruedas de

Periférico cedido para análisis por Grupo M.G.K. International
www.mgk.es
Tel: 96 571 80 79
96 570 38 35

A PRUEBA CON...

El JogCon, por ahora, sólo funciona realmente bien con *RRT4*. *V-Rally 2* también es compatible con él, pero el volante apenas gira y a veces se vuelve un poco loco. También es compatible con el JogCon la versión mejorada del primer *Ridge Racer* que viene de regalo con *RRT4*, no olvides probarla.

[1] V-RALLY 2
El *force-feedback* es una pasada, pero el volante gira menos de lo que debería, y cada vez que llegas a una curva cerrada te la pegas sin remedio. Una lástima, porque con este juego el resultado podría haber sido magnífico.

[2] RIDGE RACER TYPE 4
Alucinante. No te puedes ni imaginar lo bien que funciona esta pareja. Si tu juego preferido es *RRT4*, necesitas un JogCon de inmediato. O puede que *RRT4* no sea tu preferido y empiece a serlo gracias a este mando...

[3] RIDGE RACER (MEJORADO)
La versión mejorada del *Ridge Racer* original que viene de regalo con *RRT4* también es compatible con el JogCon. La combinación no es tan explosiva como la que conforma el mando con *RRT4*, pero también es una pasada.

[4] GT2, WIP3OUT...
Sony no ha confirmado nada, pero es probable que los próximos juegos de carreras serán compatibles con el JogCon. Es lo que ha sucedido con todos los periféricos de Namco hasta ahora, ¿por qué no iba a seguir sucediendo?









la izquierda, el volante se moverá solo hacia la derecha; si te dan un empujón por la derecha, el volante se moverá solo hacia la izquierda; si te empujan por detrás, el volante dará dos o tres bandazos a cada lado haciéndote perder el control por un instante, etc.

Sí, has leído bien: el volante se mueve solo. No hay vibración, pero la interactividad es total. Una auténtica gozada.

PROBLEMAS

Cuando analizamos *Ridge Racer Type 4* pensamos que el hecho de que sólo funcionase perfectamente en modo digital o con el JogCon era un problema. Sin embargo, ahora, aquel problema nos parece una niñiedad comparado con el inverso: no la pobre compatibilidad del juego con otros mandos, sino la *nula* compatibilidad del mando con otros juegos.

El JogCon sólo funciona con *RRT4*. Bueno, sólo funciona *bien* con *RRT4*. También funciona con *V-Rally 2*, y suponemos que lo hará igualmente con *Wip3out* y con *Gran Turismo 2* porque ambos son de Sony, pero de los juegos de carreras disponibles en la actualidad para PlayStation los únicos compatibles con el JogCon son *V-Rally 2* y *RRT4*. Y con *V-Rally 2* funciona francamente mal, la verdad. Con los demás juegos tendrás que recurrir al modo digital si quieres usar el JogCon, porque al activar el volante (con el selector «digital-analógico»), aparecerá en la pantalla el mensaje «Mando no compatible». Vaya gracia.

¿ENTONCES?

Entonces será mejor esperar. Si tu juego preferido es *RRT4*, adelante, compra un JogCon porque sólo con este mando podrás disfrutar de todo lo que tiene que ofrecerte la cuarta parte de la serie de carreras de Namco. La simbiosis *Type 4*-JogCon es la más alucinante que hemos visto. Pero si apenas juegas con *RRT4*, lo mejor es que esperes un poco. Si, como suponemos que sucederá, el JogCon es compatible con *Wip3out*, *GT2* y lo que venga, merecerá la pena hacerse con este mando. Pero por si acaso, espera.

Por sí solo, el JogCon es una verdadera maravilla. La fiabilidad del volante, las diferentes intensidades del *force-feedback*, su comodidad, su reducido peso... Todo en él es fantástico. Pero todavía no funciona con casi ningún juego. Recuerda que pasó lo mismo con el NegCon, y con el tiempo se convirtió en el sistema analógico estándar (hasta la llegada del Dual Shock, más de un año después).

No desestimes la posibilidad de adquirir un JogCon porque estamos seguros de que será todo un éxito; simplemente, posterga la decisión de comprarlo, a ver qué pasa. En nuestros PrePlays y PlayTests te diremos si un juego es o no compatible con él. 



PSMag **OPINA**

En calidad de periférico, el JogCon es perfecto. Bueno, nos habría gustado más con vibración, pero bastante hace con moverse solo teniendo en cuenta que se alimenta de la energía suministrada por la propia consola (sin pilas). Cuando haya más juegos compatibles con él será maravilloso. Por ahora no podemos conceder más nota a un mando que sólo funciona con un juego.

8 SOBRE 10



TOP SECRET

SYPHON FILTER

¿HAS DEJADO ATRÁS LOS 18 AÑITOS? ¿TIENES YA TU SYPHON? PUES CON ESA COMBINACIÓN TE IRÁN DE PERLAS NUESTROS CONSEJOS. AQUÍ TIENES LA PRIMERA MITAD. QUE LO DISFRUTES CON SALUD...









NIVEL 1

NIVEL 1: WASHINGTON DC, GEORGIA STREET

Ya desde la primera misión tienes un montón de objetivos que cumplir. El orden en que los lleves a cabo da más o menos igual, aunque nosotros te llevaremos por el camino más rápido. En este nivel aprenderás los movimientos más comunes y las diferentes formas de apuntar y disparar.

Nada más empezar verás ante ti un coche de policía incendiado y un agente de la CBDC (Comando de Defensa de la armada americana de Química y Biología, los que van vestidos de amarillo) corriendo hacia el norte (mira el mapa para saber a qué dirección nos referimos siempre que hablemos de puntos cardinales). Olvídate por ahora de este tipo y de los terroristas que le están atacando y ve hacia la derecha. Verás que hay un callejón. Ve por él y, al final, avanza con cuidado. En el radar verás que hay dos puntos verdes: son los terroristas que hay en la azotea de enfrente. Elimínalos con el Taser y recoge las M-16 que dejen en el suelo.

Sigue por la calle y dobla la siguiente esquina para dar con el banco (está en la parte derecha superior del mapa). En la entrada del edificio hay dos terroristas más, uno equipado con una 9 mm. y el otro con una M-19. Elimínalos, recoge su munición y entra. En una de las esquinas del pasillo marrón hay una caja con un chaleco antibalas (no lo podrás recoger si no estás herido). Sigue por el pasillo y contacta con Lian Xing. Ella te informará de que hay un escuadrón de la CBDC en el edificio. Están buscando una bomba para desactivarla, pero los hombres de Rhoemer intentarán impedírselo. Tienes que avanzar hasta ver la bomba y proteger a los CBDC mientras la desactivan (aparecerán cinco malos armados con pistolas de 9 mm.). Aquí no uses el Taser porque no te dará tiempo a acabar con todos. Con la M-16 no deberías tener ningún problema.

Cuando los CBDC desactiven la bomba, Lian te volverá a llamar para decirte que has cumplido el objetivo. Primer *checkpoint*. Los *checkpoints* son los lugares de «presalvado». Si te matan, sigues jugando desde el último *checkpoint* que has conseguido en ese nivel. Si no has alcanzado ninguno todavía, vuelves al principio del nivel.

Antes de salir del banco, ve a la habitación oscura de la pared izquierda. Mantén pulsado Select para elegir la linterna en el menú de ítems y podrás ver una caja: recoge las granadas de mano que contiene y sal del banco (en la sala principal también hay una caja con munición de M-16).

Ahora, cuando salgas del edificio, los cristales de la ventana de la entrada se romperán: te están disparando tres terroristas armados con 9 mm. desde la azotea del edificio de enfrente. Utiliza el Taser para no gastar demasiada munición (es poco probable que te alcancen desde tan lejos). Regresa por las calles y el callejón por donde habías venido hasta llegar al punto en el que empezaste el nivel. Por el camino te toparás con seis francotiradores más en las azoteas, todos equipados con M-16. No es necesario que los elimines.

Cuando por fin llegues al principio del nivel (donde están el bar y la boca de metro), verás que hay más malos que antes: vienen del muro del final y están armados con pistolas. Puedes achicharrarlos desde lejos con el Taser. Cuando el terreno esté despejado, entra en la boca de metro y enciende la linterna. En el rincón oscuro del final a la derecha encontrarás un chaleco antibalas. Si te acercas a la puerta del metro verás que está cerrada. Presiona Triángulo para contactar con Lian. Te dirá lo que tienes que hacer: desconectar la energía de la terminal.

Vuelve a la calle y entra en el bar de la derecha. Avanza por el pasillo que hay a la izquierda, dobla la esquina y verás que hay una habitación cuya entrada está bloqueada por cajas. Dentro de esta habitación hay un enemigo con una M-16. Agáchate con X y avanza hasta las cajas de la entrada. Después, con L1, apúntale a la cabeza y dispara (si no te has agachado antes de acercarte, te habrá visto y se habrá escondido detrás de las cajas). Cuando hayas acabado con él, usa Triángulo para pasar sobre las cajas, dispara a la ventana de la derecha y sal por ella. A la derecha hay una puerta con un cartel de prohibido el paso. A la izquierda hay una caja a la que podrás subir para acceder a otra calle. Si vas a esta calle, encontrarás a dos enemigos parapetados tras una barricada de coches incendiados. También verás las entradas al cine, en el que se estrena la película *Espionage*. En la entrada principal del cine hay una caja con un lanzagranadas (el arma más poderosa del juego). Recógela y regresa a la puerta con el cartel de prohibido el paso. Dispara con la pistola al candado (con la vista en primera persona) para abrir la verja y entra con cuidado. Hay un agujero en el suelo a la derecha y un interruptor enfrente: acciona el interruptor con Triángulo y aparecerá un ascensor en el agujero. Colócate justo sobre él y pulsa Triángulo para bajar. Lian contactará de nuevo contigo. Cuando estés abajo, utiliza tu linterna para dar con otro interruptor y acciónalo. Segundo *checkpoint*.

Al activar este último interruptor se ha abierto la puerta del metro, pero no vayas todavía. Antes tienes que completar otro objetivo (eliminar a Kravitch y destruir el puerto de comunicaciones de Rhoemer). Vuelve a subir en el ascensor. Al salir a la superficie verás que un enemigo te está esperando con una M-16. Cárgatelo, vuelve a la ventana de la habitación de las cajas, entra, cárgate al malo que hay ahora tras las cajas de la entrada y sigue por el pasillo de la izquierda. Al final de este pasillo hay un salón y en él está Kravitch. Lian Xing te llamará para decirte que estás cerca. Aproxímate despacio para que Kravitch no te vea y aniquílalo de un disparo en la cabeza (lleva un chaleco antibalas, por lo que el tiro en la cabeza es la forma más rápida y fácil de eliminarle). Justo donde estaba Kravitch encontrarás una caja con una escopeta recortada. Si has tardado demasiado en liquidar a Kravitch, es posible que haya llamado a sus matones y aparezcan tres malos tras de ti, pero son fáciles de despachar. Unos metros a la izquierda de donde estaba la escopeta se encuentra el puerto de comunicaciones de Rhoemer (un ordenador sobre una mesa alta). Destrúyelo de un balazo y ¡tercer *chekpoint*!

Ya puedes ir a la entrada del metro. Sigue el pasillo por el que has venido hasta el final y, al salir a la calle, por la boca de metro de la izquierda. Te saldrán al paso cuatro enemigos armados con pistolas de 9 mm. Entra por la boca de metro y contacta con Lian, que te informará sobre un nuevo objetivo: encontrar la bomba que Rhoemer ha colocado en algún lugar de la estación de metro. Ahora verás que la puerta de barrotes que antes estaba cerrada ya está abierta. Entra y baja despacio. Te atacarán un par de terroristas. Elimínalos y corre por la izquierda de la vía del metro para buscar la bomba (cuidado con los trenes que pasan). Cuando la veas, colócate al lado y pulsa Triángulo. Cuarto *checkpoint*.

El último objetivo que te queda es liquidar a Rhoemer, claro. Lian te ha dicho que éste está en el piso inferior de la estación. Ve hasta el final del piso en el que estás (nivel B1) y busca una forma de entrar en el túnel que aparece en el mapa (en la parte izquierda del (nivel B1). Está al otro lado de las dos vías.

Cuando des con la entrada a este pasillo, avanza con cuidado hacia la izquierda. Te atacarán cuatro malos, pero no te preocupes demasiado porque más adelante hay un chaleco antibalas. Cuando llegues al final del túnel verás que está oscuro. Enciende la linterna para dar con un interruptor, actívalo y aparecerá en el suelo un ascensor. Como ya hiciste hace rato, ponte sobre él y pulsa Triángulo para bajar.

Al llegar al piso inferior te llamará Lian para informarte de dónde está Rhoemer. Un guardia armado con una escopeta está vigilando la salida. Usa el Taser para acabar con él y mira el mapa para ver dónde está Rhoemer. Ve hasta allí por el andén de la izquierda, finiquitando malos con el modo francotirador mediante tiros en la cabeza (todos van armados con escopetas) y asegúrate de atinarle al último porque además tiene un chaleco antibalas. ¿Ya? Pues acércate a la bomba que verás allí y disfruta de la secuencia de vídeo...

NIVEL 2: WASHINGTON DC, DESTROYED SUBWAY

Benton, uno de tus jefes, te cuenta por radio que al parecer la explosión de esta última bomba era parte del plan de huida de Rhoemer. Al derrumbarse la estación (y los edificios que había sobre ella), se ha bloqueado la entrada a los túneles. Lo que Rhoemer no sabía era que tú mantendrías el tipo entre los escombros...

Ni rastro de Aramov ni Girdeux. Siguen siendo tus objetivos, como Rhoemer. Ninguno de ellos debe escapar de la terminal, así que búscalos.

Hacia el sur desde el punto en el que empiezas hay un chaleco antibalas. Recógelo y ve después por la derecha (por el único camino que el fuego te permite seguir). Cruza las vías por la zona sin fuego y espera. Se acercará gritando de dolor un soldado enemigo envuelto en llamas. Espera a que se muera y su ropa se consuma para pasar sin quemarte. Ahora camina hacia el norte y luego a la derecha. Encontrarás dos enemigos armados con M-16. Cuando los hayas eliminado, cruza la vía por el centro (por donde no hay fuego, otra vez) y sube al vagón volcado de la derecha con Triángulo.

Avanza por el vagón hasta llegar al otro lado, donde tendrás que volver a bajar. Lian te llamará para decirte que debes ayudar a CBDC más tarde para que desactive otra bomba (la que dejaste en el piso superior en el nivel anterior).

Avanza un poco después de bajar del vagón y acaba con los dos enemigos que te atacarán desde el otro andén con ametralladoras. Otro enemigo te lanzará granadas de mano, así que sal pitando hacia donde sea cuando oigas algo que bota en el suelo con un «clic, clic, clic...». El tipo de las granadas tiene chaleco antibalas, por lo que ahorrarás salud, tiempo y munición con un tiro en la cabeza. Cuando los tres tipejos estén liquidados, selecciona la linterna y avanza por la vía hasta la zona más oscura. Allí verás una caja de madera con una carga de explosivos C4. Primer *checkpoint* de este nivel.

Justo después de recoger el C4 aparecerá un enemigo que te disparará desde una plataforma alta sobre el tren incendiado de al lado. Cárgate al tipejo y recuerda dónde estaba porque tendrás que subir a esa plataforma dentro de un minuto. Ahora ve adonde estaba el malo de las granadas y sigue por el otro lado del andén de nuevo hacia el sur. Al final verás una caja de color rojo rodeada de llamas. La parte izquierda de esta caja no está ardiendo: sube allí. Desde esta esquina de la caja roja podrás alcanzar la plataforma en la que estaba el último malo que has eliminado (una viga de hierro). Aquí tendrás que superar una sencilla sección de plataformas (es posible que te caigas un par de veces, pero no si mantienes siempre pulsado X) y, al final, colocarte debajo de un tubo y presionar Triángulo para colgarte de él. Una vez colgado, deslízate hacia la derecha hasta el final del tubo y déjate caer al suelo. ¡Ya estás en el piso superior!

Ahora ve hacia el norte hasta el punto señalado en el mapa. Lian volverá a llamarte y encontrarás la primera bomba de la misión anterior (está en la vía derecha). No podrás hacer nada con la bomba, así que ignórala y sigue hasta ver la puerta de rejas que da al exterior: está cerrada. Tienes que abrir esta puerta para que un CBDC venga y desactive la bomba.

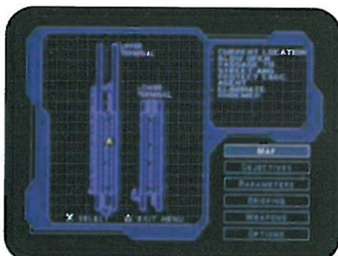
Para derrumbar la puerta usa la carga de C4 que recogiste antes (colócala y sepárate rápido porque explotará después de pocos segundos). Aparecerá el CBDC e irá hacia la bomba. Síguele para cubrirle, porque enseguida empezarán a personarse numerosos enemigos (Lian te explicará cómo ayudarle, aunque no hace falta: matando a todo el que se acerque). Vendrán dos malos por el sur y dos más por el norte. Si te colocas de espaldas a la pared del andén, tendrás un ángulo de tiro rápido y amplio. Liquida a todos y tendrás tu segundo *checkpoint*. Ahora sólo te queda Rhoemer. En el mapa aparece señalada su situación. Ve hacia allí y verás que una pared de fuego te impide continuar a causa de un tubo roto de gas. Tu personaje llamará a Lian para pedirle consejo y ella te dirá que debes cerrar el paso de gas. Busca la llave del gas y ciérrala. Para dar con ella deberás volver por donde has venido, pasar al otro andén y encender la linterna. Usa Triángulo para cerrar la llave y vuelve al lugar en donde estaba la pared de fuego. Ya no estará. Avanza por allí, sube a la caja que hay junto a un vagón y, desde allí, al vagón de delante. Avanza sobre el tren. Lian volverá a contactar contigo.

Continúa, evita al enemigo envuelto en llamas que encontrarás, sube al siguiente vagón y, cuando bajes al llegar al otro lado, vigila tu espalda porque aparecerá un malo armado con una M-16. Sigue. Antes de subir al siguiente vagón, fíjate en que arriba hay un malo: mátalo antes de subir y después continúa, siempre hacia el norte.

Cuando bajes del último vagón, acabarás el nivel.



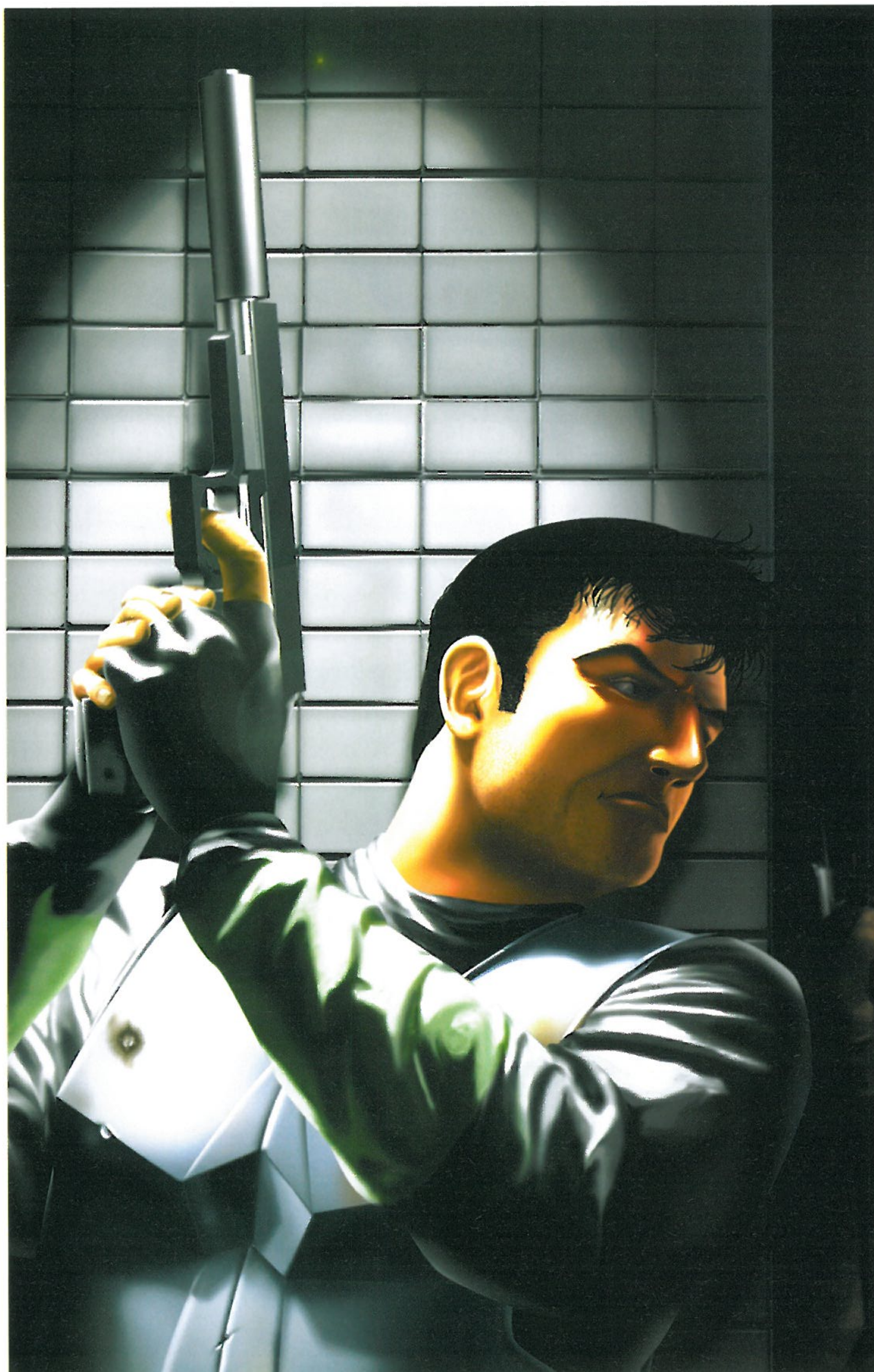








NIVEL 2



NIVEL 3: WASHINGTON DC, MAIN SUBWAY LINE

Nada más empezar verás a Aramov de lo más feliz corriendo por las vías, partiéndose de risa ¡de ti! ¡Qué poca vergüenza! ¿Piensas remediarlo?

Benton te informará de que Rhoemer y Girdeux han desaparecido, por lo que por ahora sólo podrás ocuparte de Mara Aramov. No permitas que escape esa bruja... Pero recuerda que no puedes usar explosivos en esta misión: pondrías en peligro las vidas de civiles inocentes, los pasajeros de los trenes de metro que pasan, y podrías provocar un derrumbamiento.

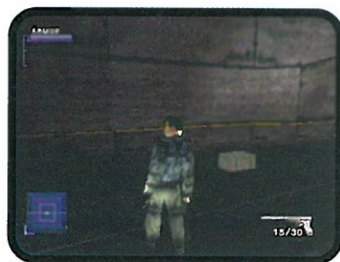
Mara Aramov es el primer jefe del juego. Tendrás que perseguirla por las vías, esquivando trenes y eliminando a sus secuaces (que te esperan apostados tras las vigas). Mara cambia de vía constantemente, pero no te preocupes demasiado de ella hasta el final del nivel. Ahora centra tu atención en esquivar los trenes que pasan en ambas direcciones, en cubrirte cuando te disparen y en liquidar de uno en uno a los malos que veas sin acercarte demasiado. Tranquilidad. Es el secreto. Si puedes disparar de vez en cuando a Mara con la M-16, genial; si no, no pasa nada. No te juegues el pellejo por avanzar demasiado deprisa porque los trenes no siempre pasan en los mismos intervalos de tiempo. Hay zonas en la mediana de las vías en las que puedes quedarte sin que el tren te alcance: úsalas. También puedes usar el botón Círculo para rodar bajo las vigas azules cuando no te de tiempo a cruzar la vía y se acerque un tren peligrosamente.

Al final llegarás donde está Mara. Lleva un chaleco antibalas, por lo que no podrás usar el Taser. Puedes intentarlo con la ametralladora cuerpo a cuerpo, pero la forma más rápida de acabar con ella es con un tiro en la cabeza. ¡Y se acabó!

NIVEL 4: WASHINGTON DC, WASHINGTON PARK

Es de noche y llueve. Hay algo de tormenta y bastante niebla. Estás en el Central Park, y hay malos hasta detrás de las papeleras. Este nivel es enorme, y tienes 20 minutos para dar con las cuatro bombas que Rhoemer ha colocado en «diferentes lugares». No puedes avanzar demasiado rápido porque hay malos esperándote en todas partes con rifles de visión nocturna; pero tampoco puedes avanzar muy despacio porque sólo tienes 20 minutos...

El contador de tiempo no se parará hasta que no hayas encontrado las cuatro bombas. Cada vez que encuentres una, aparecerá un CBDC y tendrás que cubrirle mientras la desactiva. Y no será nada fácil. Sabrás dónde hay una bomba porque aparecen como un cuadradito gris que parpadea en tu radar cuando estás a pocos metros. Pero sólo cuando






NIVEL 3

estás a pocos metros.

En la primera zona te toparás sólo con un par de enemigos: uno que vendrá corriendo a por ti con una escopeta y otro que te estará esperando en lo alto de un muro armado con un rifle de francotirador de visión nocturna. Acaba con ellos y recoge el rifle, porque te hará falta. Practica apuntando con él y, cuando lo domines, sigue por la puerta central. A tu izquierda encontrarás a otro malo. Elimínalo y ve hacia la izquierda para subir al muro. Justo al otro lado de la tapia está la primera bomba: acércate a ella, pulsa Triángulo, espera a que aparezca el CBDC y cúbrele. Si matan al CBDC *antes* de que desactive la bomba, la misión se considerará fallida y tendrás que volver a empezar. Si consigues protegerle hasta que haya desactivado la bomba, tendrás tu primer *checkpoint*.

Recoge las armas de los malos y ve hacia el norte del mapa. En una especie de plazoleta hay una estatua enorme y, junto a su base, otra bomba. Lian te llamará cuando estés cerca para decirte que hay que rescatar a unas personas, pero eso ahora no te importa. Ve hasta la bomba, pulsa Triángulo y protege al CBDC que venga. Te costará unos cuantos intentos conseguir este segundo *checkpoint*. Usa la escopeta.

Ahora te quedan dos pasillos por visitar: uno a la izquierda y otro a la derecha. El de la derecha va a parar a una pista de tenis cerrada. Irás más tarde. Ahora toma el de la izquierda. Llegarás a una especie de plazoleta con cuatro bancos en el centro. Tres malos vendrán a saludarte con sus escopetas, pero tienes un chaleco antibalas en la parte norte de esta sección, junto a las vallas. Después de liquidar a los tres enemigos sigue por el norte. Otra vez te llamará Lian, esta vez para explicarte que hay otro nuevo objetivo: localizar un nuevo puerto de comunicaciones por satélite.

Sigue por el pasillo de la izquierda. Más malos. Después de acabar con ellos, sigue por el norte. Más malos. Verás dos pequeñas construcciones allí. La bomba que buscas está en el edificio del sur. Triángulo junto a la bomba, proteger al CBDC (esta vez vendrá todo un ejército) y tercer *checkpoint*. Sobre el techo del otro edificio hay un M-16, si te quedas sin munición. ¿Ya? Pues regresa a la plazoleta donde estaba la estatua y ve esta vez por el pasillo que antes dijimos que daba a una pista de tenis: vamos a por la última bomba.

Llegarás a un área abierta. Junto al pequeño muro de la izquierda encontrarás la última bomba. Usa Triángulo y sube al muro para tener un campo de tiro mayor cuando vengan los malos. Los terroristas no pararán de venir, y el CBDC será su primer objetivo. Usa el M-16 para finiquitar a diestro y siniestro. Cuarto *checkpoint*.

Ahora que ya no quedan bombas activadas, la cuenta atrás habrá desaparecido de la pantalla. Sigue por el pasillo con muros de ladrillo y ten cuidado con los francotiradores que hay sobre ellos esperándote (un total de cinco). Toma las esquinas usando el desplazamiento lateral combinado con X y cúbrete cuando te disparen. Con el M-16 no tendrás ningún problema, si eres cauteloso. Después de barrer al quinto malo llegarás a la pista de tenis.

La cancha está vallada por rejas, así que ve por la derecha hasta encontrar una entrada. Pasa y equípate con el rifle de visión nocturna. A la izquierda, dentro de la pista de tenis, hay un soldado haciendo guardia (camina de un lado a otro). Más allá hay otro terrorista. Delante de éste hay dos rehenes arrodillados con las manos en la cabeza. Estos son los rehenes a los que se refería Lian en la llamada de hace un rato. Debes salvarlos. Dispara primero y desde lejos al guardia de la izquierda y después al terrorista que tiene a los rehenes. Más vale que aciertes en la cabeza, porque de lo contrario se cargará a los dos civiles inocentes. ¿Lo has conseguido? Perfecto, quinto *checkpoint*.

Ahora ve hasta el final de la cancha de tenis (poco importa si lo haces por fuera o por dentro, ya no hay más malos). Llegarás a una construcción bastante rara compuesta por bloques de piedra de color gris claro. Sobre ella está el puerto de comunicaciones del que también te hablaba antes Lian. No te acerques demasiado: en cuanto veas la estructura, equípate con el rifle de visión nocturna y haz un zoom. Verás a dos guardias, uno abajo y otro arriba. Elimina primero al de abajo, ya que el de arriba no puede salir corriendo de donde está. Una vez muertos, avanza por la izquierda de la construcción. Otros dos malos vendrán por tu espalda. Cárgatelos. ¿Ya? Pues vamos a por el puerto de comunicaciones: colócate delante de la estructura de bloques, sube a la columna izquierda y, desde allí, a la viga más alta. Allí está el ordenador. Colócate junto a él y pulsa Triángulo para hablar con Lian. Lian te dirá que hay otro objetivo nuevo: eliminar a Marcos.

Baja de la construcción y ve por el laberinto de setos de delante. Sigue por el camino principal. Aparecerán terroristas corriendo hacia ti. Lo mejor es que uses la escopeta, más rápida. Después de dos o tres malos normales, aparecerá Marcos, que te dirá algo y echará a correr (sobre él aparecerá un indicador en el que pondrá «Marcos»). Este tipo casi siempre intenta escapar por el mismo sitio: un pequeño cercado a la izquierda del corredor principal por el que has venido. Síguele y, cuando lo localices, usa la escopeta (te costará unos cinco disparos). Cuando esté muerto, continúa por el camino principal del laberinto hasta ver el Freedom Memorial (si lo que te encuentras es la construcción de bloques donde estaba el puerto de comunicaciones, es que has ido en dirección contraria, es fácil perderse).

Aquí debes buscar a Anton Girdeaux, que tiene una quinta bomba, la más importante. La zona de entrada, compuesta por bloques de pierda y escaleras, es muy ancha y aún más larga. Está compuesta por dos grandes tramos, y en cada uno hay dos francotiradores armados con rifles de visión nocturna. Si avanzas como si nada por las escaleras, te matarán antes de que puedas pestañear, sin que llegues a ver siquiera la procedencia de los disparos. Ve por la izquierda, utilizando todo el rato X para avanzar agachado y despacio. Utiliza el rifle de visión nocturna para acabar con el primer francotirador. Posiblemente, cuando el malo caiga al suelo sus compañeros salgan corriendo hacia donde estás: genial, porque serán blancos fáciles. Si se acercan demasiado, huye por donde has venido y regresa unos segundos más tarde. Habrán vuelto a sus puestos.

Cuando hayas acabado con los cuatro francotiradores, entra en el edificio del final, el Freedom Memorial. Si te queda algún objetivo por cumplir, no podrás entrar: deberás regresar y llevar a cabo lo que te falte hacer (en el menú de pausa puedes ver los objetivos cumplidos y los pendientes).

NIVEL 5: WASHINGTON DC, FREEDOM MEMORIAL

¡Segundo jefe! Girdeux es tu único objetivo, pero atención: en el centro de la sala está la última bomba. Si disparas a la bomba, todo habrá terminado. Anton Girdeux está armado con un lanzallamas superpotente y vestido con una armadura que le hace invulnerable. Cuando Girdeux dispare un chorro de fuego, las llamas permanecerán unos segundos allí adonde las haya dirigido, así que no






NIVEL 4

TOP SECRET





NIVEL 5

corras innecesariamente de un lado para otro (te encontrarías rodeado por charcos de fuego y no tendrías escapatoria).

El único punto débil de Girdeux está en su espalda: la bombona de queroseno de su lanzallamas. Girdeux camina muy despacio a causa de su pesado traje invulnerable y de la bombona. Al principio te atacará desde el centro de la sala y te será difícil verle la espalda, pero después, cuando no te vea, bajará de la base central e irá a buscarte dando vueltas por toda la estancia. Éste será el momento de acribillarle. Escóndete en los pilares para despistarle y que no sepa dónde estás. Si ves en el radar que se acerca por un lado, corre por el otro y dispara a su espalda cuando le veas; si ves en el radar que se aleja, ve detrás de él y dispara. En cualquier caso, deberás utilizar el modo francotirador para apuntar.

Si la cosa se pone fea, puedes parapetarte tras un pilar, apuntar con L1 (modo francotirador) y «asomar la cabeza» con R2 o L2 (algo muy útil, también proveniente de *GoldenEye*, de N64). Cada vez que le dispares, él sabrá que estás detrás, se girará y te lanzará fuego, así que debes salir pitando después de cada disparo. También puedes quedarte justo detrás de la columna para que el fuego no te alcance, pero es muy peligroso y podrías quedarte acorralado.

Cinco tiros en la bombona de este señor y verás una de las secuencias de vídeo más graciosas de todo el juego. Logan es más chulo que John Travolta...

NIVEL 6: NEW YORK CITY, EXPO CENTER RECEPTION

Los objetivos de esta misión parecen simples, pero no lo son: seguir a Phagan y capturarle vivo. ¡Ja! No puedes hacer ruido, no pueden verte, ¡no puedes hacer nada!

Al salir de la fiesta, Phagan comienza subiendo despacio la rampa hacia la sala de exhibiciones. No le sigas por la rampa, ya que los guardias del final te verían. Nada más empezar el nivel, muévete a la izquierda y sube al primer bloque. Después sube al segundo, quedándote agachado, y espera apuntando en modo francotirador hacia la rampa. En el radar verás que está bajando uno de los guardias. No le mates justo cuando lo veas aparecer, porque el guardia de arriba le vería morir y te descubrirían. Espera a que llegue al final de la rampa y dale en la cabeza con la 9 mm. con silenciador (deberás eliminar a todos los guardias de uno en uno y con un solo tiro con silenciador; de lo contrario te descubrirán). La necesidad de avanzar con sigilo terminará en la mitad del nivel, no te preocupes.

Después de eliminar al primer guardia, ponte en pie junto a la columna y dispara al guardia que queda arriba (dale en la cabeza). Ahora sube la rampa hasta el final. Una pared de frente te obliga a seguir por la derecha o por la izquierda. No te quedes en medio, porque está a punto de venir un guardia por la izquierda. Retrocede un poco, escóndete tras la esquina de la izquierda y espera al guardia. Antes de llegar a ti, dará media vuelta y se irá por donde ha venido. Ese será el momento idóneo para colocarte tras él y darle en la nuca. ¿Ya? Pues ahora, de los dos posibles caminos que tenías, toma el de la derecha. Ambos dan a la misma sala, pero hay un enemigo en la parte izquierda que podría verte. Yendo por la derecha, avanza con sigilo de columna en columna hasta tener al malo en el radar. Está junto a la entrada al pasillo siguiente. Phagan es el punto azul del radar: espera a que salga del radar para acercarte al guardia y liquidarle (ahora que sabes dónde está, podrás acercarte por la izquierda de la sala para pillarle de espaldas).

Cuando lo hayas eliminado, continúa por el pasillo por el que ha ido Phagan. Justo delante verás a un guardia haciendo la ronda: acaba con él antes de que te dispare y te descubran. Sigue por el corredor de la derecha. Siempre que veas a Phagan caminando delante de ti, espera a que se aleje para continuar (no debe verte nunca). Ahora camina hasta la siguiente esquina, observa el escenario, aléjate y selecciona el rifle de francotirador. Dispara al guardia que vendrá hacia ti desde lejos antes de que pueda verte. En la siguiente esquina haz lo mismo. Ahora estarás apunto de entrar en una sala muy recargada con varios huecos a la derecha. Aquí los enemigos nunca están en los mismos sitios, así que te quedas solo: avanza con cautela protegiéndote tras las esquinas, observando el radar y escondiéndote siempre que corras el riesgo de ser descubierto.

Cuando hayas asegurado la zona y puedas continuar, sigue por el pasillo y llegarás a otra sala. Empezará una secuencia de vídeo en la que verás que Benton es un topo, un enemigo de la Agencia que está trabajando para Rhoemer. Primer *checkpoint*.

Ahora viene lo peor: la batalla contra Benton. No esperes a un estúpido tipo que no para de correr y no tiene puntería, como Ocelot en *MGS*: éste es un malo de verdad. Lleva chaleco antibalas, utiliza el escenario en su favor para esconderse y tiene una puntería increíble.

Cuando empiece el enfrentamiento estarás junto a una pared en la parte superior de la sala. Verás a Benton en algún lugar del la zona central (mira el radar). El malo va armado con una G-18, así que no soportarás muchos impactos si te pones a tiro. Esperará a que tú salgas de tu refugio a buscarle. Si te asomas con cuidado, podrás verle sin que él te vea a ti. Observarás que mueve la cabeza en todas las direcciones esperando dar contigo. Cuando mire para otro lado será el momento idóneo para asomarte, apuntarle a la cabeza y apretar el gatillo. Lo más probable es que tardes demasiado, te descubra y te fría a tiros antes que tú a él. Si esto sucede, tienes dos opciones: volver a esconderte para intentarlo de nuevo, pero esta vez él sabrá dónde te escondes y tendrás aún menos tiempo para matarle; o salir y enfrentarte a él con un fuego cruzado. Si le disparas constantemente, los impactos de bala le harán perder puntería y le debilitarán el chaleco antibalas hasta matarle. Pero si antes de eso se te acaba el cargador y no estás cubierto tras una pared...

¿Lo has conseguido? Si le has dado en la cabeza, podrás ajustarte su bonito chaleco antibalas. En cualquier caso, toma su G-18 y su tarjeta de seguridad para abrir la puerta cerrada de esta sala. Segundo *checkpoint*.

Activa el panel de la puerta de seguridad pulsando Triángulo y cárgate al guardia que te encontrarás al otro lado (ya no hará falta que seas sigiloso, puedes usar la G-18 o el M-16). A continuación verás una puerta en la que pone «Museum Staff Only»: pulsa Triángulo para que Logan la abra de un golpe y elimina a los tres guardias que encontrarás después (el primero vendrá hacia ti, pero los otros estarán en la zona alta del final del escenario). Cuando no quede nadie vivo, sube a la caja de madera que hay junto a la estatua azul. Desde allí podrás alcanzar la plataforma de reja que hay encima (donde estaba uno de los malos subido). Ahora camina hasta el final y sube a las cajas para llegar a la salida de gases de los conductos del aire acondicionado del edificio. Dispara al







NIVEL 6









NIVEL 6

candado de la puerta (en modo francotirador) y entra. Recoge las balas de HK-5 que hay al final del corredor y gira a la izquierda. Allí darás con la salida, otra puerta con candado. Dispara y sal.

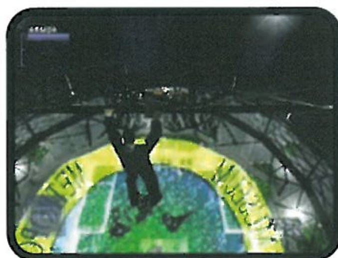
En este nuevo escenario tendrás serios problemas: hay cinco malos escondidos. Puedes bajar e intentar acabar con ellos cuerpo a cuerpo, pero lo mejor es que uses el rifle de francotirador para buscarlos (con paciencia) y acabar con cada uno dándoles en la cabeza. Si no aciertas, entenderán que han sido descubiertos y te caerá una auténtica lluvia de plomo, así que afina la puntería. Si se te acaban las balas del rifle de francotirador, selecciona el HK-5 y déjate caer por la rampa central. Tendrás que luchar casi cuerpo a cuerpo, pero el HK-5 es un arma de asalto increíble. Muévete lateralmente de forma constante para ser alcanzado lo menos posible hasta que no quede ningún malo. Cuando estén todos muertos, recoge la tarjeta de seguridad que tenía uno de los enemigos —tercer *checkpoint*— y sube a la parte superior de la rampa (tendrás que subir por los bloques). Activa el panel de control de la puerta y deslízate lo más rápido posible por la rampa, corre hacia la derecha y rueda con Círculo para pasar por la puerta antes de que la reja se cierre (si no llegas a tiempo, vuelve a intentarlo).

Una vez dentro, sigue hasta la siguiente sala. El guardia que hay allí tiene otra tarjeta de seguridad: liquídalo, recoge la tarjeta —cuarto *checkpoint*— y el chaleco antibalas que hay cerca y ve a la siguiente habitación. Más guardias. Acaba con ellos y ve al ascensor. Acciona el interruptor para que la plataforma del ascensor llegue hasta ti. Ponte sobre la plataforma y apunta en modo francotirador hacia arriba. Verás que allí hay un interruptor roto echando chispas. Dispárale para que el ascensor suba allí (si en lugar de disparar, pulsas Triángulo, el ascensor en lugar de subir, bajará).

Una vez arriba, camina por el pasillo del otro lado de la sala. Más malos. Uno de ellos tiene la última tarjeta de seguridad que necesitas. Quinto *checkpoint*. También hay una caja con una escopeta. Cuando tengas ambas cosas, vuelve al ascensor y pulsa dos veces Triángulo para llegar a la planta baja. Estarás junto a los propulsores de una especie de «Challenger». Sal del ascensor y mata al malo que vendrá por la derecha. ¿Ves una fila de cajones delante de ti? Detrás de estos cajones hay un chaleco antibalas y munición para el G-18. Cuando los tengas, ve a la única salida de la habitación. Otra puerta en la que pone «Museum Staff Only». Abre la puerta de una patada y aniquila a los guardias que hay tras los ventanales del final del pabellón. Verás que estás en una representación de la superficie de










NIVEL 7

Marte, ¿a que mola? Atraviesa el suelo marciano y sube al corredor en el que estaban los malos, pasando a través del ventanal ahora roto. Ve por la derecha y activa el panel de control de la puerta que hay al final. Avanza por el pasillo de la puerta que se ha abierto hasta llegar al pabellón lunar. Como antes, al final hay un ventanal con dos malos detrás. Elimínalos, sube al suelo lunar, liquida a otros tres malos que aparecerán, recoge el K3G4 que hay en una caja al final de la sala y sigue por el pasillo hasta llegar a una puerta azul. Al abrirla, verás una secuencia de vídeo. ¡Se acabó el nivel! Ha sido largo, ¿eh?

NIVEL 7: NEW YORK CITY, EXPO CENTER DINORAMA

Objetivos: conseguir las tarjetas de seguridad necesarias para avanzar y capturar a Aramov y a Phagan vivos. ¿Sorprendido? Todos creíamos que la Aramov había muerto (fue el primer jefe), pero parece que las mujeres rusas son muy resistentes...

Empiezas frente al panel de control de las cámaras de seguridad del edificio. Nada más empezar, corre hacia la derecha. Detrás de donde estás al principio está la puerta de entrada a la sala. Esta puerta se abre hacia la derecha y hacia adentro, por lo que, al irte hacia ese lado, la propia puerta abierta por los malos te servirá de parapeto. Allí también hay una columna, escóndete tras ella. Un malo habrá entrado. Permanece tras la columna, entra en modo francotirador y usa uno de los botones de desplazamiento lateral para «asomar la cabeza» y ver dónde está cada malo. Uno ha entrado en la sala y otro te espera tras las rejas del pasillo que hay al fondo. Cúbrete y asómate tantas veces como necesites para apuntar a los dos y darles en la cabeza. Si lo haces así, podrás recoger sus chalecos antibalas. Quedarán dos malos más esperándote en el pasillo de la puerta abierta. Junto a ti, en la pared cercana a la columna en la que te has parapetado, hay unos armarios que contienen ítems. Recógelos y después ve a por los chalecos antibalas de los dos enemigos muertos sin parar de correr. Ahora, con la vida llena, podrás enfrentarte cuerpo a cuerpo con los dos enemigos que quedan en el pasillo. Acaba con ellos (si puedes, dándoles en la cabeza, porque tienen chalecos que te vendrán bien), recoge la munición de K3G4 si no lo has hecho aún y sal de esta sala. Ya no hay más malos. Sube por el pasillo hasta la puerta, ábrela y verás que estás en la cúpula de cristal que corona el techo de la secuencia de vídeo que viste al principio del nivel anterior. Estás en un corredor circular alrededor de la cúpula. Ve hasta el centro de este corredor y verás que sobre ti hay una celosía de hierro. Pulsa Triángulo para colgarte de ella y desplázate lateralmente con las manos hasta estar justo sobre el centro de la cúpula de cristal. Déjate caer. No te distraigas al ver que empieza una secuencia de vídeo porque apenas dura unos segundos e inmediatamente después te verás en una situación delicada...

Acabas de caer del techo sobre el centro de la sala de la fiesta que había al principio del nivel 6. Agáchate de inmediato. Ante ti, a lo lejos, hay un malo esperando que asomes la nariz para volártela con una escopeta de cartuchos. Otros cuatro guardias con escopetas están apostados en pisos superiores, pero éstos no podrán alcanzarte mientras permanezcas donde estás. Tranquilízate un momento y estudia los puntos del radar.

Bien: entra en modo francotirador y verás que, aun estando agachado, puedes ver la cabeza del malo que hay enfrente. No hacen falta más pistas, ¿no? Después baja por un lateral de la plataforma en la que estás y ponte justo detrás de ella. Ahí los cuatro guardias tampoco te tendrán a tiro. Observa el radar y acaba con ellos de uno en uno combinando el modo francotirador y el desplazamiento lateral para «asomarte» por las esquinas, disparar y volver a esconderte. Cuando hayas acabado con los cuatro, sube a recoger sus armas. El de la derecha es el que tiene la tarjeta de seguridad que necesitas para continuar. Primer *checkpoint*.

Ahora podrás continuar por la puerta con interruptor del piso inferior, que da a una «sala jurásica» con un enorme T-Rex en el centro. Cuando entres, agáchate y avanza despacio hasta la base del T-Rex. Aparecerán dos guardias y podrás eliminarlos en modo francotirador sin necesidad de levantarte (apuntando justo entre las patas del reptil). Ahora sigue y activa el panel que verás en el pasillo siguiente. Tendrás que correr para pasar por la puerta que se habrá abierto a tu derecha, aunque puedes abrirla otra vez si no llegas a tiempo. En cualquier caso, debes saber que justo detrás de ti aparecerán dos tipos con ametralladoras y chalecos cuando cruces la verja, y delante a lo lejos también habrá malos.

En el centro de la sala verás una pecera y otra en el extremo del final. Avanza corriendo y cárgate con la M-16 al guardia que hay cerca de la primera. Después verás aparecer a otro malo de detrás de la segunda pecera. Agáchate y utiliza algún elemento del escenario para cubrirte y acabar con éste. Después ve a la derecha del todo y parapétate en algún sitio seguro para eliminar a los dos guardias que hay tras las cristaleras de la pared de enfrente. También puede venir alguien más por la verja por la que has entrado a esta sala, no te descuides.

Cuando esté todo limpio de malos, sigue por las cristaleras del fondo. Recoge los chalecos antibalas de los últimos malos, pasa las vidrieras rotas y te verás en un pasillo enmoquetado. Equípate con el rifle de francotirador porque la cosa se va a poner delicada. Con el rifle en las manos, avanza un poco por el pasillo. Justo antes de entrar en la habitación oirás la voz de Mara Aramov, que está interrogando a Phagan. Están en la zona de delante de ti, un piso más arriba, al otro lado de una ventana. Mara va a matar a Phagan, y sólo tienes unos segundos para encontrarles, apuntar con el rifle y disparar para que Mara no asesine a Phagan... ¡Pero recuerda que tampoco puedes matar a Aramov! ¿Cómo hacerlo? Verás que Mara está encañonando a Phagan con una pistola. Puedes evitar la muerte de los dos de dos maneras distintas: con una pequeña descarga eléctrica sobre Aramov (usando el Taser, pero sólo durante un instante para no matarla), o disparando a la pistola con la que ella está apunto de liquidar a Phagan. Si no lo haces rápido, si fallas un tiro o si disparas a uno de los dos, la misión se considerará fallida y tendrás que volver al anterior *checkpoint*, ¡con lo que ha pasado desde entonces! Puede que te cueste un par de intentos, pero lo lograrás. Segundo *checkpoint*.

Ve hacia la derecha y colócate debajo de la cola del dinosaurio. Utiliza Triángulo para colgarte de ella y subir. Ármate con la escopeta de cartuchos y avanza despacio. Por el pasillo por el que has entrado vendrán algunos enemigos con chalecos y escopetas. Posiblemente tendrás que bajar para cubrirte y acabar con ellos de uno en uno. Si ha sido así, vuelve a subir al dinosaurio y avanza por su espina dorsal hasta colocarte bajo la celosía del techo. Cuélgate de ella con Triángulo y ve hasta el ventanal tras el que está Phagan (asegúrate de que no hay enemigos presentes antes de col-

garte o estarás perdido). Cuando llegues a donde estaban Mara y Phagan se terminará el nivel.

NIVEL 8: ROZOVKA, KAZAHKSTAN: RHOEMER'S BASE

Esta misión tiene un montón de objetivos: debes colocar una carga de C4 en cada tanque de combustible de la base para volarla por los aires cuando te vayas (hay un total de cuatro tanques en todo el nivel). También debes localizar y eliminar a Gabrek, la mano derecha de Rhoemer, y arrebatarle una tarjeta de seguridad que te permitirá acceder a un área restringida. Al final de este nivel tendrás que entrar en el búnker de misiles de Rhoemer, pero para ello es necesario que desconectes los sensores de movimiento de la entrada. Y después tendrás que encontrar la entrada al búnker, claro. No tendrás tiempo de aburrirte... ¡Ah, no hemos dicho lo mejor! Si haces ruido con un arma, si te ve un enemigo y hace ruido con su arma, si te detecta la luz de un foco de vigilancia o se te ocurre estornudar, saltará la alarma y no pararán de venir malos. No se considerará «misión fallida» hasta que no estés muerto, pero lo estarás pronto.

Al principio del nivel verás a un soldado haciendo guardia delante a tu lado, cerca del camión.junto al que estás. Este guardia se encontrará con otro a pocos metros a la izquierda del camión y se quedarán juntos, charlando. Lo mejor es que le des en la cabeza justo al empezar el nivel, pero si no apuntas a tiempo el otro le verá morir y saltará la alarma. Si no le matas muy rápido, lo mejor es que le dejes reunirse con su amigo. Entra en la caseta de tu derecha y recoge las granadas de gas que hay en una de las taquillas. Si no has liquidado al primer guardia, vuelve a la parte trasera del camión y lanza a la pareja una de estas granadas. Si le eliminaste y sólo hay uno, no desperdicies una granada porque más tarde te vendrán bien. A la cabeza.

Ahora súbete a la caseta, agáchate y selecciona el rifle de francotirador. A lo lejos, sobre un puente, verás a un guardia: dale en la cabeza y dispara al foco de vigilancia. Baja y ve hasta el puente en el que estaba éste foco. Desde aquí verás a dos guardias más acercándose. Aléjate por donde has venido y elimínalos desde lejos, sin que lleguen a verte. Vuelve bajo el puente. Ya no vendrá nadie más. A tu derecha, arriba, hay otro guardia con un foco de seguridad: elimina a ambos. A tu izquierda, también arriba, otro foco. Fúndelo y avanza de frente. Aquí está el primer tanque de combustible. Colócate junto a él, mantén pulsado Select para buscar el C4 y pon una carga en el tanque (puede que al acercarte al tanque haya aparecido otro enemigo por la izquierda, a lo lejos, pero no te costará mucho acabar con él). Primer *checkpoint*.

Ahora, al avanzar un poco bajo el puente de tu izquierda, Lian te llamará para decirte que hay que desactivar los sensores de movimiento. Verás que un guardia se acerca a ti por la rampa de la izquierda nada más asomarte al otro lado del puente: retrocede y dispárale sin que te vea desde una distancia prudencial. Después ve hacia delante. Al otro lado de la valla del final, un poco lejos, hay dos enemigos. Liquídalos con el Taser. A tu derecha verás un hueco en la pared con un interruptor: al accionarlo te llamará Lian para explicarte que necesitas la tarjeta de seguridad de Gabrek. Retrocede. Al final del camino de tu izquierda hay un soldado muy despierto que te verá enseguida, por lo que deberás ser muy rápido o alejarte por la rampa de la derecha y dispararle desde lejos. Cuando le hayas finiquitado, avanza por allí, gira a la izquierda y cárgate a los dos guardias que verás después. Al final de este corredor verás una antena. A la derecha hay una zona cercada con dos soldados dentro. Si te ve el primero de ellos (cerca de la verja de entrada), estarás perdido. Avanza con cuidado y dale en la cabeza en cuanto veas algo que se mueve. El otro le verá morir y saldrá a descubierto a ver qué pasa: liquídalo antes de que se dispare la alarma. Después apunta al candado de la verja, dispara y entra. A la izquierda verás un gran panel de control. Pulsa Triángulo para desactivarlo y quedarán inhabilitados los sensores de movimiento. Segundo *checkpoint*.

Vuelve a salir y ve hacia la antena (puede que algún malo venga por el corredor por el que llegaste aquí). Allí hay otro tanque de combustible. Coloca una carga de C4. Tercer *checkpoint*.

Regresa por donde has venido hasta el puente que hay junto al primer tanque de combustible y esta vez sube por la rampa por la que venía el primer guardia que encontraste en esta zona. Arriba, gira a la izquierda y atraviesa el puente. Justo donde el puente termina, agáchate, avanza un poco con cuidado y observa. Debajo de donde estás, aunque no puedes verlos y todavía no aparecerán en el mapa, hay dos enemigos juntos. Al que sí podrás ver es a otro, más alejado, al fondo a la izquierda. Éste es un tipo muy peligroso: está mirando justo en la dirección en la que te encuentras, y en cuanto te pongas en pie te verá y saltará la alarma. Debes liquidarle en apenas una fracción de segundo para que no delate tu presencia. Probablemente te descubrirá tres o cuatro veces antes de conseguir pasar esta sección. No obstante, la cosa tiene truco: antes de estar en su campo de visión (cuando ni siquiera puedas verle tú) dispara con el rifle de francotirador a todas las bombillas que veas en la zona. Sin luz, el campo de visión del guardia será menor y tardará más en verte cuando te pongas en pie. Ganarás unos valiosos segundos para apuntar y eliminarle.

Los otros dos son más fáciles: desde arriba, lanza una granada de gas. Cuidado: si apuntas con la granada demasiado cerca de la pared, caerá en tus pies y te matará. Si quieres asegurarte, puedes descolgarte del muro por la derecha, avanzar hasta la esquina y lanzarles la granada de gas cuando les tengas a tiro (estarán de espaldas a ti, pero muy cerca).

Ahora ve a la izquierda de esta sección (justo enfrente de donde estaba el primero de los tres guardias). En el suelo, junto a un camión, hay dos cajas: más granadas de gas y un rifle de visión nocturna. El rifle te hará falta ahora mismo.

Ve hacia el túnel del final a la izquierda. Se trata de una especie de corredor con algo parecido a una trinchera en el centro. Acércate sigilosamente y entra en la trinchera. Desde allí verás otro foco de vigilancia y un par de guardias haciendo la ronda sobre el muro superior. Bueno, el foco lo verás enseguida, pero para ver a los soldados deberás recurrir al rifle de visión nocturna. Para eliminarles espera a que cada uno esté en una punta del muro, de forma que cuando uno muera el otro no se entere. Cuando hayas terminado con ellos, sigue por la trinchera hasta el final. ¿Ves un camión ante de ti? Pues parapétate tras él y estudia el terreno. En la parte izquierda de tu radar parpadeará un punto azul: otro tanque de combustible. Pero antes de acercarte tu izquierda, observa bien el radar: hay un enemigo cerca de este tanque. Está dentro de la casa de al lado. Hay una puerta con ventanucos de cristal, y tras ella un guardia esperando ver aparecer a algún incauto. Acaba con él antes de que pueda verte, desde lejos.

En la dirección en la que estaba este malo (la cara sur de este escenario) hay tres caminos: el de la izquierda, donde está el tanque de combustible; el del centro, con una trinchera como la de antes; y el de la derecha, cerrado por una verja metálica que te permite ver al otro lado otro tanque de combustible. Bien, pues ahora que has reconocido el terreno, ve al camino de la izquierda. El tanque de combustible está en la esquina. Coloca la carga de C4. Cuarto *checkpoint*.

Este pasillo también está bloqueado al final por una verja, pero aun así es mejor que vayas hasta el final: al otro lado de la verja hay un soldado al que te encontrarías después si no lo finiquitaras ahora. Alcánzale con el Taser y dispara al foco de vigilancia que verás desde allí. Después regresa y toma el camino de en medio. Métete en la trinchera del centro y avanza agachado hasta casi el final. A tu izquierda, detrás de unos

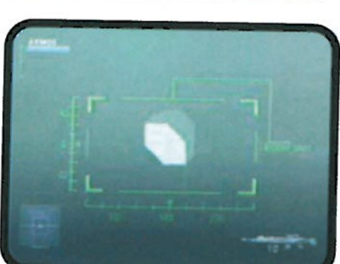












NIVEL 8









NIVEL 9

barriles, verás una pareja de guardias charlando. Cuando hayas visto dónde están, retrocede un par de metros, sal de la trinchera por la izquierda y avanza agachado hasta la esquina, sin que lleguen a verte. Lánzales una granada de gas. Da media vuelta y ve hacia el camino que estaba cerrado por el otro lado, al sitio en el que veías el tanque de combustible hace un momento. Una carga más de C4 y ¡quinto *checkpoint*!

Ahora continúa por el corredor que se abre a la derecha de donde estaban los dos guardias que has eliminado con el gas. Al final de este camino verás el último tanque de combustible, a la izquierda, pero ¡no llegues hasta él! ¿Ves que a cada lado hay una casa con un porche hueco? Pues ve al hueco de la derecha. En el radar verás que se acercan tres enemigos por la derecha, al final del camino en el que estabas. Selecciona las granadas de gas y prepárate: tienes que lanzársela por sorpresa justo en el momento adecuado para que no les dé tiempo a reaccionar. Si sales para lanzarla y te ven, se dispersarán y no podrás hacer nada. Cuando lo consigas, recoge la tarjeta de seguridad que Gabrek habrá dejado en el



suelo y su chaleco antibalas. Sexto *checkpoint*.

Y ahora sí: ve hasta el tanque de combustible y coloca el último explosivo C4. Después sigue por el camino por el que venían el difunto Gabrek y sus amiguetes. Avanza con cuidado, porque en la azotea de la casa de la derecha, donde el camino gira a la izquierda, hay un soldado esperándote. Puedes acabar con él utilizando una granada de gas.

Sigue hasta ver un interruptor y actívalo. Se abrirá la verja y podrás pasar al pasillo en el que estaba el segundo tanque de combustible, ¿recuerdas? Debes ir hasta el interruptor que no pudiste activar casi al principio de la misión, al final de camino que hay enfrente del primer tanque de combustible. Ahora podrás activar este interruptor gracias a la tarjeta de seguridad de Gabrek. La verja de entrada a la zona exterior del búnker se abrirá, justo a tu izquierda. Entra y elimina el foco de seguridad del fondo. Ignora la entrada al búnker que tienes delante porque está cerrada. Ve por la izquierda, por donde el camión, despacio. Cuando estés bajo el puente, quédate quieto. Hay un soldado haciendo la ronda en la entrada del búnker (esta entrada es la buena). El malo sube caminando poco a poco por la rampa. De un momento a otro asomará la cabeza, puedes mirar el radar para orientarte. Dale en la cabeza en cuanto salga, porque él te verá enseguida.

Ahora podrás entrar en el búnker, pero todavía no se habrá terminado el nivel. Ve despacio, agachado. Al fondo verás las piernas de un guardia caminando. Puedes intentar darle con el Taser, pero podrían oír los gritos los otros soldados que hay al fondo a la derecha. Lo mejor es que bajes un poco más y le des en la cabeza.

Sigue bajando hasta el final. Se abre un pasillo a la derecha. Allí hay dos guardias hablando. Puedes lanzarles una granada para que no salte la alarma, aunque ya poco importa, porque estás junto al final del nivel. En cualquier caso, elimínalos para recoger sus armas y toma el pasillo de la izquierda (el pasillo de la derecha conduce a la otra entrada del búnker que viste antes, cerrada). Te diriges a la base subterránea de misiles de Rhoemer, derechito al siguiente nivel.

NIVEL 9: ROZOVKA, KAZAHKSTAN: BUNKER

Aquí los objetivos son muy sencillos: encontrar y desconectar 10 misiles nucleares y después dar con la torre de comunicaciones. Cada habitación con misiles es un *checkpoint*.

Un nivel frenético que te pondrá los nervios de punta. Si eres capaz de tranquilizarte, la cosa no te parecerá tan complicada. En realidad, con bajar el volumen de la tele casi basta (lo que te pone de los nervios es el constante ruido de la alarma). Los pasillos están cortados por rayos láser, y para atravesarlos debes desconectar los interruptores correspondientes a base de tiros.

Junto a ti, al comenzar el nivel, hay una caja con un chaleco antibalas. Póntelo si lo necesitas y avanza un poco hasta la esquina. Dos malos en el pasillo de la izquierda, con escopetas. Practica el «asomar la cabeza», porque en este









NIVEL 10







NIVEL 11

nivel es imprescindible (todos son esquinas con malos esperándote). Recuerda que, en modo francotirador (con L1), basta con pulsar L2 o R2 para que Logan «se asome un poco» hacia un lado u otro.

Cuando estos dos malos estén muertos, dispara al interruptor de la derecha y se desactivarán los láseres de ese corredor. Pasa y verás una puerta con un interruptor: abre y dispara al soldado que hay dentro antes de que la puerta acabe de abrirse. Tus primeros misiles. Colócate junto a uno y pulsa Triángulo para desactivarlo. Luego el otro.

Puedes salir por la puerta opuesta a la que has usado para entrar si quieres recoger la munición de los dos primeros malos que has eliminado. Después ve por donde quieras (los dos caminos que te quedan conducen al mismo pasillo) y dispara al interruptor que verás. Tendrás que dar la vuelta de una u otra forma para pasar por los láseres que se habrán desactivado. Cuidado con los dos guardias que hay en el corredor al que ahora tendrás acceso. Toma el siguiente pasillo de la derecha y dispara al interruptor que hay al final. Dos guardias más te atacarán: cárgatelos y dispara al siguiente interruptor. Otro guardia tras la siguiente esquina. Liquídalo, acciona el siguiente interruptor y entra en la puerta que se habrá abierto. Cuatro misiles más, pero no puedes desactivarlos desde donde estás. Ve hasta el final de la pasarela y acciona la computadora que hay allí. Los misiles subirán de uno en uno y, ahora sí, podrás desactivarlos. No te quedes ninguno.

Regresa al pasillo y toma el camino que te queda. Dispara a los guardias y a los interruptores. Otra habitación con misiles. Sal y sigue hasta ver un pasillo que baja. Verás un interruptor en la pared derecha. Dispárale antes de bajar, porque ahora vendrán malos. Corre hasta abajo y elimina a los dos malos que vendrán por detrás (son bastante duros de pelar). Después activa la computadora para abrir la habitación de artillería: tres guardias te esperan dentro, así que no te quedes en medio de la entrada. Actúa rápido porque dos te disparan con ametralladoras mientras el tercero lanza granadas a tus pies (una granada de gas estaría bien). Recoge toda su munición, el chaleco antibalas y las armas de las cajas. Sal de esta habitación, ve al ascensor, colócate encima y pulsa Triángulo.

NIVEL 10: ROZOVKA, KAZAHKSTAN: BASE TOWER

El objetivo de este nivel es muy simple: desactivar el radar. Un escenario de pocos metros con una sola construcción en el centro: una antena. Subes por la escalera a la antena y ves un interruptor. Lo desactivas y ¡tachán! ¡Ya está! En cambio, en lugar de pasar al siguiente nivel, sólo se trata del primer *checkpoint*, ¿qué pasa? ¡Lian! ¡Liiiiaaaaan!

Hay una caja con un chaleco antibalas y munición de PK-102 a cada lado de la torre. Lo mejor es que no recojas ninguna de estas cosas hasta que no las necesites de verdad... ¿Que a qué viene tanto alboroto? ¿No te suena? Azotea, antena, nieve... ¡Ya lo has visto en *MGS*, hombre! El helicóptero, sí. Pero lo mejor es que aquí no tienes misiles Stinger ni nada que se le parezca. Un par de ametralladoras con poca munición, una pistolita de 9 mm., una escopeta con 10 o 12 cartuchos... Nadie dijo que salvar al mundo fuese tarea fácil, ¿no?

El helicóptero te atacará al principio con ráfagas de ametralladora. Debes dispararle a la «barriga». Si corres de frente hacia él, te dejará como un colador y tú apenas le harás caricias. Lo que tienes que hacer es correr de forma perpendicular a la suya, para que nunca puedan alcanzarte más de dos o tres balas de sus ráfagas.

De vez en cuando se enfadará, como el de *MGS*, y desaparecerá del radar para aparecer con una tormenta de plomo por donde menos te lo esperes. Cuando esto pase, utiliza la torre de comunicaciones como parapeto. Si tienes poca munición, observa la barra «Target» para saber cuánto daño le harás con tus disparos en cada momento. En cualquier caso, no pares de correr cuando venga hacia ti, y nunca de frente.

Cuando el helicóptero empiece a echar humo la cosa se pondrá fea: se acercará a la azotea en la que estás y dejará caer soldados que rodearán la torre para cazarte. Ocúpate de estos soldados antes de seguir con el helicóptero y **no uses el apuntado automático**, porque te volverás loco. Dispara a los soldados simplemente encarándote a ellos y pulsando el gatillo, sin apuntar en modo francotirador ni con el apuntado automático. Así podrás matarles enseguida y hacer un poco más de daño al helicóptero antes de que suelte otra ración de soldados en la azotea.

Cuando acabes con el aparato, terminará la misión. Dicho así, hasta suena fácil...

NIVEL 11: ROZOVKA, KAZAHKSTAN: BASE ESCAPE

En este nivel sólo tienes un objetivo: escapar. Pero no te resultará nada fácil. Estás en la salida del búnker y tienes que llegar hasta la puerta principal (por la que entraste en la base) antes de que se acabe el tiempo.

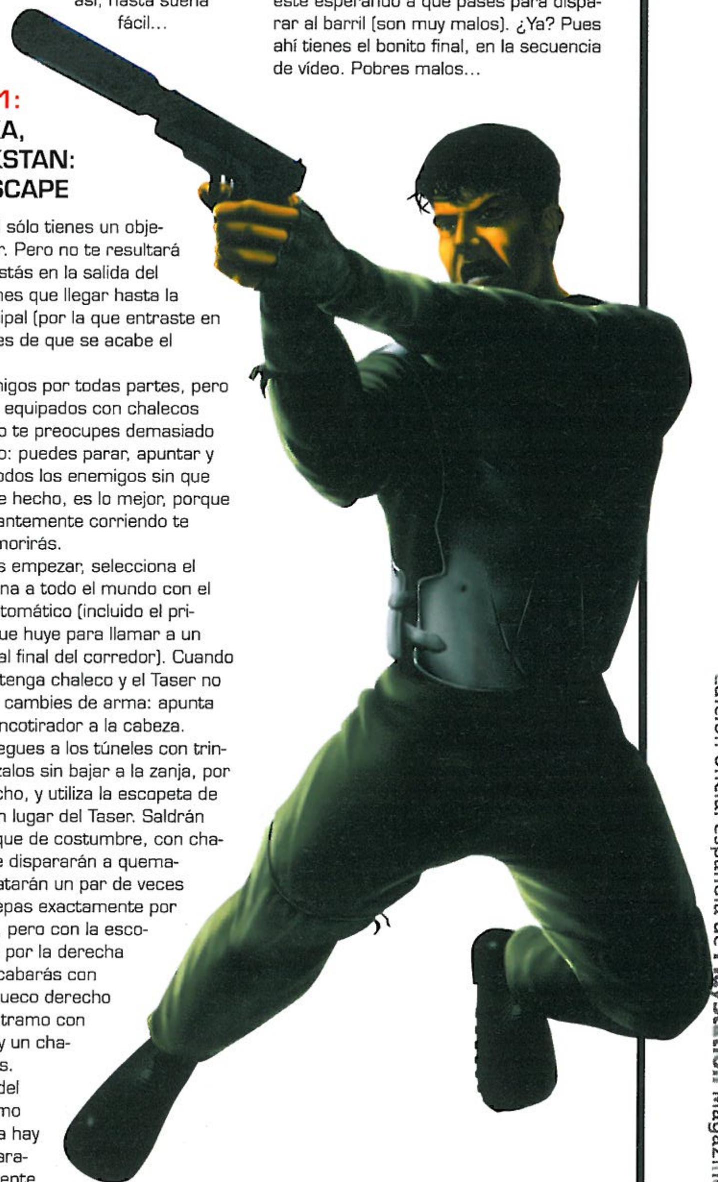
Hay enemigos por todas partes, pero pocos están equipados con chalecos antibalas. No te preocupes demasiado por el tiempo: puedes parar, apuntar y disparar a todos los enemigos sin que se acabe. De hecho, es lo mejor, porque si vas constantemente corriendo te rodearán y morirás.

Nada más empezar, selecciona el Taser y elimina a todo el mundo con el apuntado automático (incluido el primero, ése que huye para llamar a un compañero al final del corredor). Cuando un enemigo tenga chaleco y el Taser no funcione, no cambies de arma: apunta en modo francotirador a la cabeza.

Cuando llegues a los túneles con trincheras, crúzalos sin bajar a la zanja, por el lado derecho, y utiliza la escopeta de cartuchos en lugar del Taser. Saldrán más malos que de costumbre, con chalecos, que te dispararán a quemarropa. Te matarán un par de veces hasta que sepas exactamente por dónde salen, pero con la escopeta y yendo por la derecha enseguida acabarás con ellos. En el hueco derecho del segundo tramo con trinchera hay un chaleco antibalas.

Después del segundo tramo con trinchera hay dos malos parapetados enfrente tras unas cajas. Lanzan granadas de mano, cuidado. Ignóralos porque ganarás muchos segundos: corre hacia la derecha, sube por la escalera, pasa el puente, baja por la derecha y ve hacia la entrada principal. Cuando estés bajo el último puente (por el que acabas de pasar hace un momento), selecciona el rifle de visión nocturna y haz zoom hacia la puerta de entrada: verás a uno o dos malos. Uno de ellos está armado con granadas y no te dejará acercarte. Dales en la cabeza desde donde estás y sal corriendo. Deberían sobrarte entre 10 y 30 segundos haciéndolo todo con tranquilidad.

Ah, otra cosa: cuando veas un barril, no te acerques: los barriles están llenos de combustible. Si les disparas sin querer, te explotarán en la cara, aunque lo más frecuente es que algún enemigo esté esperando a que pases para dispararle al barril (son muy malos). ¿Ya? Pues ahí tienes el bonito final, en la secuencia de vídeo. Pobres malos...



Cartas

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es



En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados.

SILENT VS RE2

El pasado 7 de mayo compré el juegazo *Metal Gear Solid*. En el mismo estuche venía una demo jugable de *Silent Hill*, así que pude disfrutar (tono sarcástico) de lo que va a ser el nuevo «adalid» de los *survival horror*... ¡Ja, ja, ja!

La verdad es que cuando lo vi me pareció mentira que se os llegara a pasar por la cabeza el hecho de compararlo con el inigualable, inimitable, insuperable, todopoderoso, genial y único *Resident Evil 2*. Para empezar, digamos que eso de los escenarios 3-D está muy bien, pero el nivel gráfico deja muchísimo que desear tanto en los fondos como en la animación del protagonista o en la construcción de los enemigos (que ya no asustan por su, supuestamente, demoníaco aspecto, sino por el bajo nivel de detalle que ostentan tanto en su persona como en sus actos).

Las cámaras, ese apartado del juego que tanto habéis alabado, se vuelven locas cuando corres por los callejones. De modo que nunca sabes muy bien dónde estás, si ya has estado allí o simplemente ¿por dónde se sale? Este juego de cámaras apoyado en la omnipresente oscuridad y la poca fiabilidad de la fuente de luz (la linterna de este individuo llamado Marry Manson) son una combinación perfecta para que te pierdas una vez... y otra..., así hasta que acabas hasta los mismísimos de ese asqueroso callejón situado en ese maldito pueblucho americano en el que, aparte de esa estúpida niñata llamada Cheryl (y que, por mí, se podría quedar allí y contraer nupcias con alguno de los hermosos ejemplares que pueblan el colegio), no se te ha perdido nada.

Por último, mención especial para dos detalles. Primero: decíais en no sé qué número de vuestra revista (que sí que mola), que las armas de fuego eran más reales que las de *Resident Evil 2*, pero el hecho de que el *fistro* de protagonista no recargue cuando vacía el cargador resta mucha credibilidad... Y segundo: el hecho de que al desenfundar la pistola ya apunte automáticamente al enemigo más cercano anula la posibilidad de que este juego iguale en tensión al de Capcom.

No creo que sea *Silent Hill* el encargado de destronar a la joya por excelencia de este género. *RE2* está por encima, si no en todos, en el 80% de los aspectos que confieren belleza a un juego. Con ese índice *Silent Hill* no pasa de ser un burdo aspirante que quedará K.O. en el primer asalto.

Álvaro Pumar
Ortigueira (A Coruña)

Silent Hill **no puede competir con la estética de *RE* porque tampoco lo pretende: *Silent Hill* es de terror, de misterio si quieres, y *Resident Evil* es simplemente *gore*. *Gore* mal hecho, por cierto. Revisa tu *Resident Evil 2*, por favor. No queremos convencer a nadie de que rechace algo tan divertido como la serie de Capcom, pero decir que es mejor que *Silent Hill* en el 80% de los aspectos no es objetivo, y menos a partir de una demo. No podemos estar de acuerdo, pero tampoco es necesario: mola la diversidad de opiniones. De todas formas, no desdeñes el juego completo (que, por cierto, ya está a la venta). Alquílalo, al menos, le echas un vistazo y nos escribes.**

¿PISTOLA INALÁMBRICA?

Hola, gente de la redacción. Me encanta que tengáis este servicio de Internet, porque va bastante mejor. Un par de preguntas:

1. El juego de tenis de Anna Kournikova: ¿es tan bueno como para divertirte toda una tarde?
2. Ahora coches: ¿*V-Rally 2* funciona por tramos?
3. Como a mucha gente, me parece que *Time Crisis* es el mejor juego de pistola que hay. Pero sólo le encuentro un defectillo: la G-Con 45 no lleva pedal. ¿Solucionarán esto en su secuela?

Nota: Sería una pasada una pistola inalámbrica.

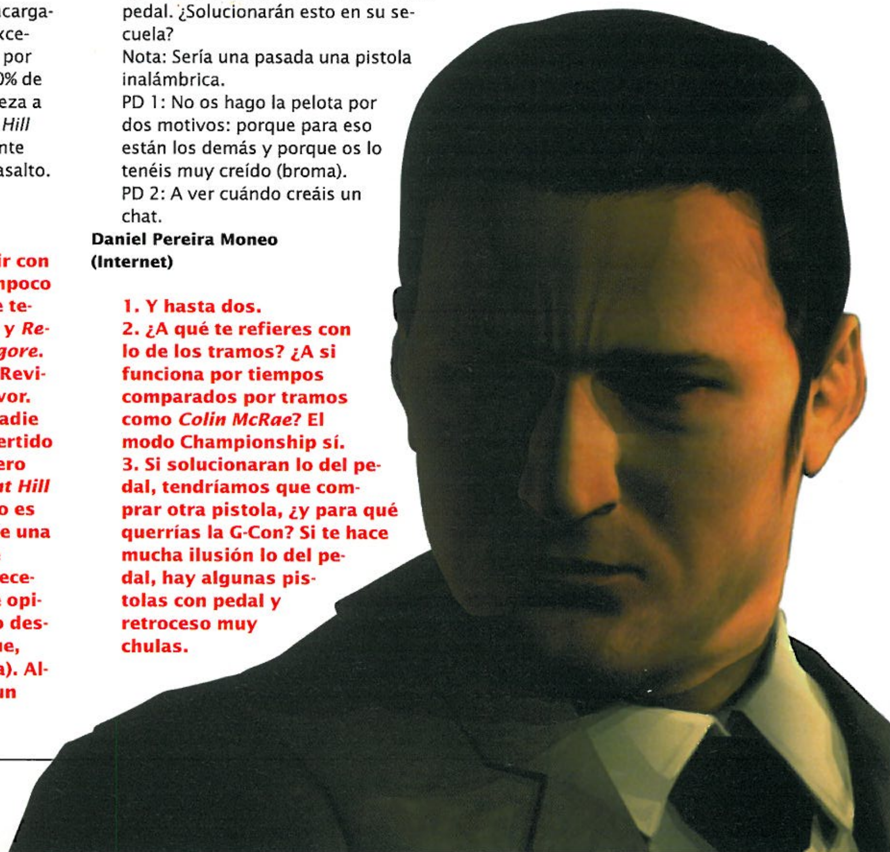
PD 1: No os hago la pelota por dos motivos: porque para eso están los demás y porque os lo tenéis muy creído (broma).

PD 2: A ver cuándo creáis un chat.

Daniel Pereira Moneo
(Internet)

1. Y hasta dos.
2. ¿A qué te refieres con lo de los tramos? ¿A si funciona por tiempos comparados por tramos como *Colin McRae*? El modo Championship sí.
3. Si solucionaran lo del pedal, tendríamos que comprar otra pistola, ¿y para qué querrías la G-Con? Si te hace mucha ilusión lo del pedal, hay algunas pistolas con pedal y retroceso muy chulas.

Pregunta en tu tienda de juegos.
Nota: Lo de la pistola inalámbrica es algo que nos encantaría. Poder tirarnos después de una carrera sobre la mesa del salón al más puro estilo Antonio Banderas en *Desperado*... Sería muy tarantinesco, sí.
PD: ¿Qué es eso de no hacernos la pelota? Pues hala, te has quedado sin chat, je, je.



NOS GUSTA ZELDA

Hola, *playstationmaníacos*: somos Carlos y Sergio. Seguimos la revista desde el número 26, gracias a un iluminado día en el que se nos ocurrió ir al quiosco y gastarnos 975 pesetas. Sergio es usuario de N64, pero eso no le impide seguir adorando los juegos de PlayStation (recordad el cómic de la revista numero 30), puesto que él dice que los juegos de la N64 no están muy desarrollados (no aprovechan para nada el potencial de la máquina). Yo —Carlos— soy usuario de PlayStation y me encanta la gris, pero también estoy viciado con *Zelda*. Ambas consolas tienen sus buenos y sus malos juegos.

Queríamos saciar la sed de nuestras dudas haciendo algunas preguntejas:

1. ¿Para cuándo un juego de balonmano? Suponemos que será difícil que alguien saque uno, pero se podría intentar.
2. ¿Por qué se comenta por ahí que *Silent Hill* igualará a nuestro preciado *Metal Gear Solid*? El juego está bien, pero ¿no os dais cuenta de que tiene más niebla que una semana en Londres?
3. ¿Hay algún truquete de *Metal Gear Solid* por ahí que no se consiga haciéndose parte del juego?
4. ¿Qué es eso de la «Bandana» en *MGS*?
5. Respecto a lo que dijo aquel abogado sobre lo de las tapas de plástico para las demos: ¿podríamos hacer algo los lectores? Algo como liarnos a tiros con la directora con una pistola de agua bendita para aclararle las ideas, amenazarle con una granada-mechero... Ya sabéis, lo habitual.
6. ¿Cuándo haréis un canal en IRC?

PD: *Zelda* sí es un juego de rol. (Sergio lo dice por experiencia, ya que él es jugador de rol.)

Carlos y Sergio
(Internet)

Tenéis toda la razón del mundo: ambas consolas tienen buenos y malos juegos. De hecho, *Zelda* nos gustó, y lo conocemos bien. Nos encantó el Templo del Bosque, era precioso y muy original. Pero las cosas como son: no es normal que un juego de esas características se haya tardado en programar tres años, y menos normal aún que a partir de la mitad del juego la cámara funcione que da pena. ¿Hacían falta seis años para que funcionara bien entero? Pero, bueno, vale, es un buen juego. Y *GoldenEye* nos encantó, pero no se lo digáis a nadie...

1. ¡Un juego de balonmano! ¿No os vale con la N64 para aburriros como piedras en el fondo de un río contaminado? Es broma, es broma...

2. Los escenarios de *Metal Gear Solid* son muy pequeños, incluso los abiertos. Konami no necesitó recurrir a la niebla apenas para ocultar nada porque no había nada que ocultar. Sin embargo, *Silent Hill* tiene escenarios enormes. Si comparáis, os daréis cuenta de que en muchos escenarios el campo «visible» es mucho mayor en *Silent* que en *MGS*. Lo que pasa es que al fondo siempre está la niebla, creando ambiente, y parece que apenas se ve nada. Es un juego de terror, no deberíais sorprenderos de algo como la niebla, ¿no? En cualquier caso, la principal razón por la que nos encanta *Silent* es porque es más largo y grande que *MGS*. Y el hilo argumental. Y la ambientación. Y los efectos de sonido...

3. ¡Pero si *MGS* se pasa en un suspiro! ¡Encima queréis trucos!

4. Si seleccionas la Bandana en el menú de objetos, la munición del arma que selecciones en el otro menú no se acabará.

5. La mejor estrategia sería someterla a tortura: cosquillas en la planta de los pies. Pero hemos descubierto que ¡duerme en posición vertical!

6. Cuando dé pasta. Bueeeno, lo pensaremos.

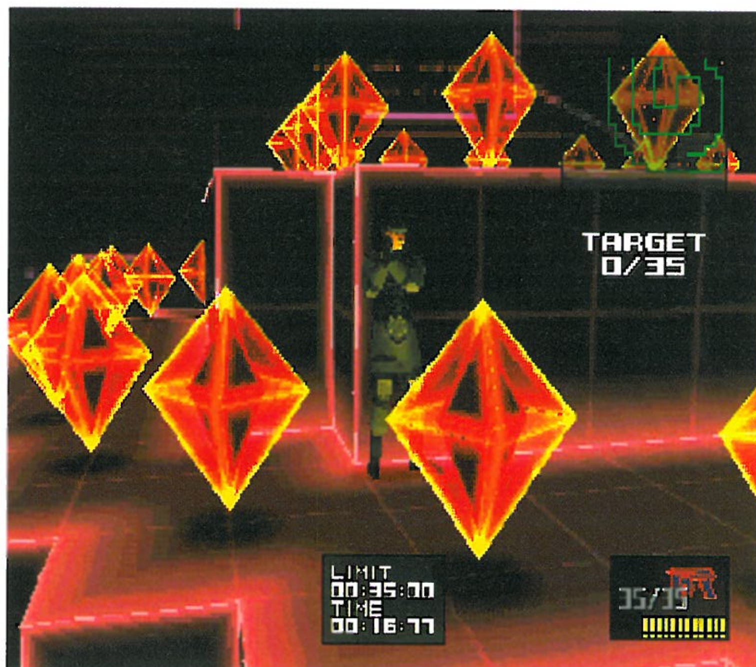
PD: *Zelda* no es un juego de rol: tiene ciertos toques de rol, pero no *es* de rol. Cuatro ítems y medio y unas cuantas conversaciones en las que da igual que digas «sí» o «no» porque el resultado es el mismo, no convierten a un juego en «juego de rol». Es fantástico, muy bueno, pero es de aventuras.



ENCIERRO EN PLAYSTATION

Hola. Os escribo para echar bronca, dar una información, pedir otra y solicitar consejo. Recientemente visité a un pariente destinado por su empresa a Japón. Allí visité un comercio en el que se alquilaban videojuegos. Estaba constatando que el volumen de lanzamientos del mercado japonés es mucho mayor que el nuestro, cuando en uno de los estantes dedicados al alquiler vi algo que me dejó de piedra.

1. La (pequeña) bronca: ¿cómo habéis pasado por alto la salida al mercado de un juego que afecta de forma tan grande al mercado español?



2. La información que os doy: el juego (porque eso es lo que vi) que me sumió en un estado total de estupefacción era el siguiente: *Ortega Cano Bullfighter Simulator*.

Mi primo, que también es usuario de PlayStation, me dijo que algo había oído: un grupo de programadores había visto un vídeo de una corrida del diestro, habían vislumbrado las posibilidades, y se habían puesto en contacto con él —el torero, no mi primo— con el resultado que ahora conocemos. Se habían agotado las copias a la venta, así que le rogué a mi primo que lo alquilase (él tenía tarjeta de residente, pero yo no, y sólo con mi pasaporte lo tenía bastante difícil). Después, en su casa, nos enganchamos a él. Debo advertir que nunca he sido seguidor de la «fiesta nacional», y quizá un experto en el tema disienta de mis opiniones, pero a nivel de juego es algo fabuloso. *OCBS* posee unas intros renderizadas de, al menos, igual calidad que las de *Tekken 3*; unos gráficos de alta resolución a la altura de los mejores títulos PSX; y una animación realmente fluida (al menos en esa versión NTSC 63). Dispone de más de 20 plazas (La Maestranza y Las Ventas incluidas), utiliza un sistema de juego similar al clásico *beat 'em up* utilizando combos para pases y demás (lo lamento, pero yo me limité a aporrear botones).

Además de terminar una temporada taurina parece (la barrera idiomática era insoslayable) que emplea una puntuación basada en orejas y rabos. Dependiendo de esa puntuación, puedes acceder a modos ocultos o trucos. Bueno, al menos a uno, el que yo conseguí tras una partida particularmente afortunada: la sustitución del estoque y las banderillas por un arsenal que nada tenía que envidiar al de *Soul Blade* y *Doom* combinados.

La víspera de mi regreso seguía sin haberse recibido una nueva remesa de *OCBS*.

3. La información que solicito: dudo que lo conozcáis, puesto que no había leído nada de *OCBS* en ninguna de vuestras secciones, pero a ver si podéis hacer un esfuerzo y solucionáis la duda que me corroe. ¿Alguien va a distribuir esta joya en nuestro país o en alguno de «territorio PAL»? En caso contrario, ¿qué haríais en mi lugar?

4. El consejo: ¿Debo traicionar mis principios éticos, instalar el chip e intentar conseguir una copia de importación?

Y eso es todo. Lamento haberos molestado, pero desde que me ocurrió esto no soy el mismo.

Antonio Villar
Sagunto (Valencia)

¿Pero lo dices en serio? ¡Porque parece que lo dices completamente en serio! En nuestra redacción llevamos una semana discutiendo si tu carta es o no una broma. La mala noticia es que NO HEMOS ENCONTRADO ABSOLUTAMENTE NADA parecido a lo que nos cuentas en ninguna parte. Si nos has gastado una broma, te lo haremos pagar... Bueno, ¡qué demonios!: si ha sido una broma, felicidades. No nos reíamos tanto desde el lanzamiento al mercado de N64.

(feedback)

MICHAEL 'MOMIA' JACKSON

Hola a todos. Soy Sandra y tengo 13 años. Tengo la consola desde hace casi dos años y es una verdadera pasada. Como sé que no publicaréis esta carta si no os hago la pelota os diré que sois muy majos y la maaar de divertidos. Ahí van mis preguntillas:

1. ¿Es verdad que van sacar un juego de Michael Jackson?

2. ¿Cuál es mejor: *Resident Evil 2* o *Silent Hill*?

Bueno, nada más, troncos. Si no publicáis la carta tendré una charlita con vuestra jefa.

PD: Por favor, poned mi dirección para que me escriban.

C/ Tomillar 3, 2º C
37006 Salamanca

Sandra Nabais
Salamanca

1. Lamentamos comunicarte que no. Al menos, nosotros no sabemos de ninguna relación entre Michael Jackson y PlayStation. Sí, es verdad que Jacko protagonizó *Moonwalker*, un arcade de acción de los años ochenta, pero nada más. Por ahora.

2. Vaya, qué preguntita. Nosotros estamos convencidos de que *Silent Hill* es un juego mucho mejor, pero nuestros lectores hasta ahora no están muy de acuerdo. ¿Prefieres creerles a ellos o a nosotros? Es una cuestión de gustos: si te gusta pasar miedo, *Silent*; si te gusta tener arcadas, *Resident*.

KETCHUP

Hola, soy un fanático de los *survival horror*. Os escribo esta carta para exponer mi opinión sobre los pocos juegos sangrientos que hay en el mercado PlayStation. Creo que sólo tres de estos juegos son dignos de PlayStation: *Resident Evil*, *RE2* y *Nightmare Creatures*. Los demás son muy del montón (*Overblood*, *Clock Tower*...), aunque parece que últimamente están creando más juegos sangrientos, como *Silent Hill*, *Quake II*, *Dino Crisis*, *Nightmare Creatures II* y *RE3*. ¡Y espero que vayan saliendo muchos más!

También quisiera dar mi opinión sobre dos juegos que creo que están sobrevalorados: *Tekken 3* y *Metal Gear Solid*. *Tekken 3* tiene unos gráficos y unos movimientos muy buenos, pero hay algunos personajes que no tienen ninguna pinta de luchadores, como el oso panda o esa especie de pájaro extraño que parece que lo hayan sacado de una N64. Además, es muy fácil y debería tener mayor variedad de estilos de lucha. *MGS* tiene un argumento buenísimo para tan poco juego. Es fácil y algo corto. Además, tiene muy poca acción y algunas veces los diálogos se hacen algo pesados. Pero a pesar de todo vale la pena jugar, por el pedazo de argumento que tiene.

Ya sabéis que me gustan los juegos sangrientos, pero también me encantó *Tomb Raider II*. ¿Creéis que *Soul Reaver* me gustará más que *TR2*?

David Rodríguez de la Flor
San Fernando (Cádiz)

Lo cierto es que *Quake II* tiene poco que ver con los otros juegos que mencionas: no es de terror, sólo sangriento. Pero sí, a nosotros también nos gusta la salsa de tomate (siempre que sea virtual).

No podemos estar de acuerdo contigo respecto a *Tekken 3*. Si le dices a un japonés que un monstruito naranja en un juego de lucha «no es normal» o «no queda bien», lo mismo te hace un combo y te deja tieso... Aparte de los toques nipones, *Tekken 3* es perfecto. Y nada de fácil. Juega contra alguien capaz de ejecutar llaves laterales y más de cinco combos diferentes con cada personaje y luego nos lo cuentas, ¿vale?

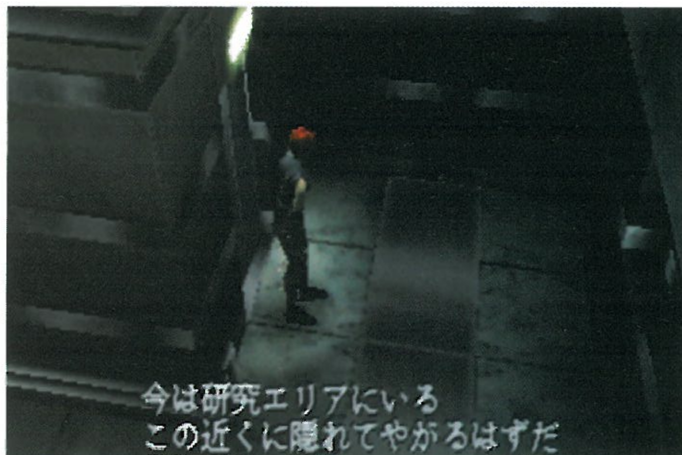
En cuanto a *MGS*, dos cosas: no es corto, es que te lo has pasado en el nivel de dificultad fácil, como dijimos que *no* hicieras en nuestro PlayTest.

***Soul Reaver* te gustará por lo sangriento, pero quizás se parece más a *Nightmare Creatures* que a *TR2*. En cualquier caso, *Soul Reaver* no es tan profundo, ni tiene un argumento de los que quitan las ganas de dormir, y tampoco cuenta con el carisma de la serie de Lara. En realidad es un *Akuji* con un lavado de cara.**

SATURN VS PSX

Todavía tengo acelerado el ritmo cardíaco y el cerebro aturdido, producto todo ello de unas inexplicables declaraciones realizadas en esta sección acerca de la Sega Saturn (nº 29): «*Panzer Dragoon* es insuperable. Saturn ofrecía algunas prestaciones gráficas que quedaban fuera del alcance de PSX y N64. En nuestra consola jamás se podrá hacer algo como *Panzer Dragoon*». Hay que reconocer que Saturn estaba, técnicamente hablando, casi a la altura de PlayStation. Prueba de ello son las versiones idénticas para ambas consolas de *Tomb Raider*, *Resident Evil* o *Alien Trilogy*, por poner algunos ejemplos.

También debemos reconocer que en generación de gráficos en 2-D, Saturn estaba un poco (sólo un poco) por encima de PSX. Pero de ahí a decir que *Panzer Dragoon* (uno de los mejores juegos de Saturn, desde luego) sea insuperable e imposible de llevar a PSX hay un buen trecho. Y no hablo sin conocimiento del tema: he visto el juego en movimiento, no sólo en capturas. ¿Me vais a comparar gráficamente



Panzer Dragoon con *Metal Gear*, *Tomb Raider III*, *Silent Hill*, *Driver*, *Ridge Racer Type 4*, *Gran Turismo*, *Final Fantasy VII* y *VIII*, etc.?

Parémonos a pensar. ¿Por qué no se decidió Core a crear un *Tomb Raider II* para Saturn, o Capcom un *Resident Evil 2*? Por esa época, a la Saturn aún le quedaban unos meses de vida y el lanzamiento de estos juegos podría haber prolongado un poco más la vida de la máquina de Sega. ¿Cuestiones técnicas? Tal vez.

Por último, algo que acarreará algunas críticas hacia mí, pero que es una realidad difícil de aceptar por el colectivo PlayStation: Nintendo 64 es superior técnicamente a PSX, eso lo sabemos todos, pero tampoco podemos decir que tenga sólo tres juegos buenos (*GoldenEye*, *Zelda* y *Turok 2*). Posee muchos juegos de una calidad considerable, algunos de ellos muy superiores a juegos que nosotros consideramos buenos en nuestra consola. *Mario 64* es, pese a lo que intentéis demostrar en esta revista, el mejor juego de plataformas de la historia. No lo podemos juzgar solamente por unas capturas que hayamos visto, es cuando te metes de lleno en el juego e intentas superar todos los retos que te proponen cuando realmente descubres lo bueno que es. Para mí, es mejor incluso que *Spyro*. Algo parecido sucede entre *Colony Wars* y la versión de *Star Wings* de N64. Gráficamente, el juego de Psygnosis queda bastante atrás. Pero todo esto es algo comprensible y que debemos aceptar, la máquina de Nintendo posee estructura de 64 bits, un hardware superior y algunos chips diseñados específicamente para realizar un determinado efecto gráfico. Ya verán lo que es bueno esos de Nintendo cuando llegue la SUCESORA con sus 128 bits y su DVD.

Que conste que soy un incondicional de Sony que nunca se gastaría 13.000 cucas por un juego nuevo que no lleva intros ni casi secuencias de vídeo por falta de memoria, y que encima ni se molestan en traducir.

Jorge Sevillano
Zaragoza

1. Saturn no estaba *casi* a la altura de PlayStation, sino por encima. Otra cosa es que su procesador moviese menos polígonos por segundo, menos cuadros por segundo o menos lo-que-quieras por segundo. Era capaz de calcular todas las operaciones de coma flotante sin cometer un solo error. Nada de polígonos que desaparecían, nada de texturas temblorosas que cambian de sitio, nada de entornos 3-D mal integrados... Eso es patrimonio de los malos juegos de PlayStation.

2. *Panzer Dragoon* está muy por encima de las posibilidades de PlayStation. Y *prueba de ello* no son las *conversiones* de terceras compañías para ambas consolas, porque la estructura de Saturn era el doble de compleja que la de PSX. Saturn no tuvo la culpa de que los programadores de Eidos y Capcom se limitaran a hacer conversiones en cinco minutos. Esos juegos *se programaron* para PSX y *se convirtieron* para Saturn. Si hubiesen hecho lo contrario, ambas versiones habrían tardado mucho más tiempo en salir al mercado, pero la de Saturn habría pateado vilmente a la de PlayStation.

3. *Panzer Dragoon* era tecnológica y gráficamente superior a los juegos que enumeras, y no estamos orgullosos de decirlo. El único que podría acercársele en cuanto a perfección técnica es *Omega Boost*.

4. Sí podemos decir que N64 tiene tres juegos realmente buenos. *Mario 64* tiene algunas cosas buenas, como su durabilidad y la suavidad de la animación, pero es

una chapuza, y puedes estar seguro de que lo conocemos. *Zelda* le da diez mil vueltas como juego de aventuras, y *Crash* como plataformas.
5. ¿Qué juego es *Star Wings*? ¿No te estarás refiriendo a *Pilotwings*? ¿O a *Lylat Wars* (*Starfox 64* en Japón)?
6. Las razones por las que preferimos PlayStation y sus juegos a N64 tienen poco que ver con las secuencias de vídeo. Eso es sólo otra de las cosas que PSX puede ofrecer y N64 no, pero no se trata de la principal. Mira *MGS*, con secuencias generadas por la propia consola, como las de N64: ¿te gusta menos por no tener vídeos generados por ordenador? Bueno, no te enfades, sólo tenemos opiniones diferentes.

DE CABLES Y COPIAS

El primer tema del que me gustaría hablar es la profesionalidad de los empleados de la sección de videojuegos de unos grandes almacenes de mi ciudad. Me dio por comprar un cable RGB. Podía elegir entre el de Sony (6.000 ptas.) y el de Nuby (2.000 ptas.). Escogí el segundo, lo enchufé en la tele y perfecto: calidad de imagen espectacular en los juegos en alta resolución, magnífica saturación del color en los juegos en 2-D... Todo bien, excepto que por carecer de conexiones RCA no podía conectar la consola a unos altavoces o a una cadena musical, ni tampoco algunas pistolas. Cuando vi que además de los dos cables había otro más de Logic 3 (que tiene una caja entre los dos extremos del cable con las tres salidas RCA y por el mismo precio) no lo dudé y fui a cambiarlo. El dependiente no puso ninguna pega. El único problema fue que aunque daba la misma calidad de imagen que el de Nuby (excelente) acabé notando que, según la resolución de la pantalla, aparecían cosas curiosas, como un ligero parpadeo en el lado izquierdo de la pantalla (*Metal Gear Solid*) o una raya zigzagueante que se movía hacia arriba (*Tenchu* o la intro de *Gran Turismo*). Volví a la tienda para que me devolvieran el dinero. Aquí viene lo bueno. Le conté al empleado que hacía la devolución porque «en lugar de verse mejor que con el cable estándar, como corresponde a un cable RGB, se ve peor». Estaba dispuesto a devolverme el dinero, pero tras comentárselo al jefe de sección me dijo que no tenía por qué verse mejor, ya que tanto el cable de Logic 3 como el de Nuby eran «de repuesto para cuando se te parte el cable que viene con la consola». Yo le expliqué de forma técnica cómo funciona un cable RGB (que si la señal de vídeo va separada según las tres componentes de color, etc.). Cuando termino de soltar mi alegato va y me dice que el cable estándar también envía la señal separada en tres componentes (mientras me mostraba los tres cables RCA del cable estándar), que no tengo razón, que el único cable que mejora la calidad de imagen es el de Sony y que los otros son de repuesto. Volví a darle mi explicación sin ningún resultado, porque lo único que conseguí fue que me repitiera lo mismo de antes, pero de peor humor. Finalmente me devolvió mi dinero advirtiéndome que sólo se hacen devoluciones si el producto está defectuoso y que conmigo hacían una excepción (un favor, vamos). El final de esta historia es que compré un cable (2.000 ptas.) en una cadena de establecimientos especializados en productos de videojuegos, sin marca conocida y que venía en una bolsa de plástico. El cable da una calidad de imagen inigualable y, además de la caja del otro, tiene también un cable con dos conectores macho RCA de audio.

Por cierto, en esta misma sección leí un comentario que hacíais sobre la interacción de los cables RGB con la televisión y os he de decir que esta interacción depende mucho del aparato. En algunos, cuando cambias de canal, lo único que ves es la imagen del juego desplazándose por la pantalla con el sonido del canal correspondiente, pero en otras se ve la televisión con total normalidad exceptuando el teletexto, que se ve como translúcido. En otros aparatos no ocurre nada. Además, no cambia automáticamente al canal AV en todos. Los únicos parámetros que no se pueden variar (al menos en mi tele) son el brillo y el contraste, pero sin el color y la nitidez. Aún así no tiene importancia, porque la consola emite los valores óptimos para el brillo y el contraste si utilizas uno de estos cables.

Me gustaría también hacer un pequeño comentario sobre Square. Su política de lanzamientos en Europa ha sido desde siempre poco acertada, pero el caso es hoy en día más sangrante, puesto que lanzar un juego para consola nunca había sido tan seguro, económicamente hablando, desde la aparición de nuestra querida gris, y más teniendo en cuenta que esta compañía, con sólo tres lanzamientos en nuestro país, dos de ellos bastante arriesgados (*Bushido Blade y Tobal Nº1*) y uno a tiro fijo (*Final Fantasy VII*), ha conseguido un éxito considerable. No entiendo cómo no lanzan juegos tan maravillosos como *Parasite Eve* (la canción del final cantada en castellano por una japonesa es deliciosa), *Final Fantasy Tactics* o *Brave Fender Musashiden*, títulos más directos para el público europeo, sobre todo con el alza de la demanda de aventuras desde la aparición de *FFVII*, pero sí títulos minoritarios como *Bushido Blade* y *Tobal Nº1*.



Quisiera comentar un poco la situación de los emuladores a tenor de ciertos comentarios que he leído en la revista. Los programas emuladores han existido desde siempre y no sólo para emular sistemas de juegos. Su existencia o tenencia nunca ha sido ilegal en nuestro país, pero sí el uso que se pueda hacer de ellos. Además, ningún emulador que haya probado nunca ha causado un mal funcionamiento de mi ordenador, aunque sí un mal funcionamiento del programa emulado debido a las limitaciones propias del programa emulador.

Simón Pedro Bolívar
A Coruña

¡Qué de cosas!
1. El cable RGB: tienes razón, no en todos los televisores funciona igual ni ofrece los mismos problemas, pero no podemos aconsejar un cable diciendo «puede que te funcione bien y puede que no». Nuestra intención es dar consejos que valgan para todo el mundo.
2. Los emuladores: algunos *sí* funcionan mal. El recién lanzado al mercado (completamente legalizado) *Bleem!* te pide un CD-llave cuando lo instalas en tu ordenador. Si tienes este CD, lo insertas en el lector de CD-ROM, el emulador lo acepta, sacas el CD y metes el juego. Pero si se te ocurre copiar el código en el disco duro para no tener que introducir y extraer los CD cuarenta veces, se dispara un virus integrado en el propio programa que identifica el origen del código-llave. Es decir: que si ejecutas el emulador desde el disco duro, el virus se activa. Y este virus se come velocidad del procesador poco a poco hasta que no te queda más remedio que formatear.
3. El virus integrado en *Bleem!* está pensado para que nadie se copie o se descargue de Internet el emulador, obligándote a comprarlo. Acepta juegos piratas, pero no permite que se le piratee a él, ¿lo pillas?
4. Y, por desgracia, no funciona bien. Otros emuladores, de arcades antiguos, de N64 o incluso algunos de PSX, funcionan decentemente con la mayoría de juegos, pero éste no. El único que hay a la venta por ahora, es uno de los que peor funcionan. Es una lástima, pero es así. Sentimos tu mala experiencia con dependientes de grandes almacenes. Deberían asegurarse de que los jefes de sección saben realmente de qué hablan.

Todas las cartas recibidas se consideran para publicación, excepto si se señala en ellas lo contrario. *PlayStation Magazine* se reserva el derecho a editar las cartas por razones de espacio o claridad. Lo sentimos, pero no podemos responderlas personalmente.



MULTIPLAYER

PlayStation Magazine, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
playstation@mcediciones.es

Bienvenido a Multiplayer. Aquí revelaremos tus hazañas e intentaremos ponerte en contacto con el resto de la comunidad PlayStation.

«MU PROFESIONAL...»

Un saludo a todos los integrantes de *PSMag*. En realidad ya os había enviado un cómic que me publicasteis hace dos meses (por cierto, muchas gracias por publicarlo). Esta vez os envío un dibujo inspirado en el juego *Syphon Filter*, que es parecido en la temática al *Metal Gear Solid* del cómic que os envié (ya veis que son los juegos que más me gustan); en fin, si os gusta y lo queréis publicar, por mí encantado. También estoy haciendo otro dibujo basándome en el futuro *Resident Evil 3: Nemesis*, además de un cómic con personajes de *Final Fantasy VIII* como protagonistas (cuando lo termine os lo envío también, si no tenéis inconveniente).

Para acabar, sólo me gustaría pedir una cosa más: una foto del equipo de *PSMag* en algún número de la revista para ver las caras del equipo que hace la mejor revista sobre PSX que hay en el mercado (es la más entretenida y amena del sector, os lo puedo asegurar yo que leo unas cuantas).

¡Gracias por todo! Bueno, nada más, sólo os quería felicitar por la revista. Un saludo,

Juan J. Porteiro Rives
La Coruña

Aquí lo tienes. Nos ha costado lo nuestro recibirlo, ¿verdad?, pero este es un bonito final para una bonita historia. Estás hecho un artista, chaval. A ver si, aparte de los dibujos de que nos hablas, sigues colaborando en la serie «PlayStation en viñetas». Nos encantan las historias, y la tuya era estupenda.

En cuanto a la foto del equipo, estamos en ello, de verdad. Ya llevamos varios intentos, pero el fotógrafo se nos subleva con que lo único que cabe en el encuadre es la nariz de la directora. Le hemos recomendado que utilice un encuadre panorámico, a ver qué tal.

TRUCOS

Hola, amigos de *PSMag*. Tengo un truco de *Tekken 3* para vosotros: si jugáis 40 veces contra Jin con cualquier personaje inicial os irán saliendo los personajes secretos. Y si jugáis más de 40 veces entre Law y Yoshimitsu, os saldrá el Doctor B.

Un saludo.

Arturo Martínez Díaz
Madrid

Gracias mil, Arturo. Los amantes de *Tekken* te lo agradecen.

INTERCAMBIO

Hola, amiguetes de *PlayStation Magazine*. Me llamo Paco y tengo 13 años. Quiero hacer una oferta a los lectores de *PSMag*. Tengo seis juegos: *Gran Turismo*, *Final Fantasy VII*, *Tekken 2*, *Crash Bandicoot*, *V-Rally* y *Moto Racer*. Me gustaría cambiar o vender los dos últimos juegos (si se me aprieta mucho, también *Crash*). Las personas que estén interesadas pueden llamarme al teléfono 925 200 557.

Por cierto, ¿alguien me podría mandar el teléfono de Lara Croft?

Bueno, espero que entendáis mi letra y que me publiquéis esta carta cuanto antes.

Una saludo a todos.

Francisco Arias Rodelgo
Villacañas (Toledo)

El teléfono de Lara, ¿eh? ¿Te crees que puedes arrebatarnos la compañía de la dulce inglesita? Vas de culombio, colega. Aunque lo tuviéramos, no te lo daríamos. Listo.

AL LORO

Hola. Ante todo, enhorabuena por la revista. Tengo 38 años y juego a la consola tanto como puedo, me encantan los juegos, a mí y a mi hijo Javier de 10 años. El motivo de esta carta es expresar mi queja sobre las tiendas de videojuegos, sobre todo las de compra-venta-alquiler-cambio. Son un auténtico timo y me temo que les pegan unos palos a los chavales... Nunca compran tus juegos (ponen excusas de que tienen muchos, etc.) y si lo hacen te timan. Si cambias un juego, pagas el cambio, pero tienen los juegos sobrevalorados y, a veces, por un juego que te gusta tienes que dar uno tuyo más 2.000 o 3.000 pelas (claro, tu juego, el que cambias, siempre está infravalorado, sea el que sea); otras veces quieren dos juegos tuyos por uno de los suyos... Un ejemplo: si un juego cuesta 8.500 (*Resident Evil 2*) y al mes y medio quiero cambiarlo por *Gran Turismo* en Platinum, encima quieren cobrar el cambio y hacerte pagar 1.000 pesetas más. En fin, que he decidido no tratar con estos chorizos. He puesto anuncios para cambios entre particulares y parece que funciona, o sea que hay muchos con el mismo problema. Por esta razón, si alguien de Palma de Mallorca quiere cambiar juegos que me llame al 971 275 194.

Bueno, ya me despido recordando a los lectores lo que ya he dicho antes: ¡Ojo con los tipejos de según qué tiendas de alquiler-cambio, etc.! ¡Que no os engañen!

Hasta otra.

Jesús
Palma de Mallorca

¡Jesús, qué horror! Suerte de consoleros concienciados...



CLUB

Hola, consoleros. Me llamo César y tengo 12 años. Estoy formando un club entre chicos y chicas de entre 8 y 14 años. Se trataría de mandarnos trucos, información y otras cosas. Los que se quieran hacer socios que escriban a:

César Vázquez Peláez
Barrio de Bosende, 31, 1º
27169 Lugo

Perdón por las molestias y un saludo.

César Vázquez
Lugo

¿Molestias? ¿De qué demonios hablas? Estos lectores están cada día más locos...

SÓLO LOS QUE SEAN MUY BUENOS LLEGARÁN A PLATINUM.

Los mejores juegos de PlayStation por sólo 3.990 ptas. (precio estimado)







PlayStation



Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com

También disponibles en Platinum: Tekken, Fórmula 1, Tekken 2, Hércules, Mickey's Wild Adventure, Time Crisis, Soul Blade, Crash Bandicoot 2, Cool Boarders 2, G-Police y muchos más.

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 333 Tarifa Punta para Powerline: 57.84 pts./min + IVA. Sólo para mayores de 18 años.

¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

Recorte por aquí

¡Cinco estupendos lotes de tres juegazos Platinum. Apunta:

Gran Turismo, Final Fantasy VII y Formula 1 '97.

Aprovecha para darle vacaciones a tu preciada consola, porque si te haces con ellos no la dejarás descansar ni un instante.







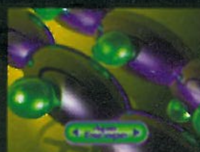


Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.



ARMAS, COCHES, MÁS ARMAS, CONDUCCIÓN PELIGROSA Y SIMPATÍA IMPLACABLE. ESTE MES TENEMOS UNA TRAVIESA COLECCIÓN DE DEMOS, O SEA QUE, YA SABES: «A NUESTRA MANERA Y CARRETERA»... EVAPÓRATE CON EL ALUVIÓN DE EMOCIONES, ACCIDENTES Y ESCALOFRÍOS DEL DISCO DE *PSMAG*.



PARA UTILIZAR EL DISCO: Cárgalo y avanza a izquierda o derecha para optar por cualquiera de las demos. Pulsa X para seleccionar la que desees. Estos programas son preproducciones de las versiones definitivas de los juegos. Si se cuelgan, haz *reset* y cárgalos de nuevo. Al final de algunas demos tendrás reiniciar tu consola.

Syphon Filter

■ DISTRIBUIDOR	**Sony**
■ GÉNERO	**Acción/aventura**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Eres uno de los pocos mal aconsejados que se compraron una N64 sólo por jugar a *GoldenEye*? Nunca más será necesario que tengas reservas sobre la calidad de los juegos para PlayStation. Si aún no te ha convencido el torrente constante de juegos de máxima calidad, entonces te persuadirá este *shoot 'em up* en tercera persona y basado en niveles. Se ha dicho, y con razón, que es el *Metal Gear* americano. *Syphon Filter* tiene mucho que ofrecer (sí, tu equipo y tú sois los únicos que pueden salvar el planeta de una destrucción vírica total, etcétera, etcétera).

■ Controles

- ⊗ Un botón «tres en uno».
  1) Púlsalo cuando Logan esté quieto para que se arrodille.
  2) Logan se agacha/camina si está en movimiento.
  3) Cuando se utiliza cerca de un borde, Logan se descuelga por él.
- □ Disparar el arma actual.
- ○ Hace que Logan ruede, para que disminuyan las posibilidades de recibir un disparo.
- △ Un botón «cuatro en uno».
  1) Escalar un terreno por el que pueda treparse.
  2) Interactuar con objetos utilizables (puertas, ordenadores, interruptores).
  3) Recargar el arma actual.
  4) Contactar con Lian Xing.
- START Aparece el menú de pausa.
- SELECT Aparece el inventario de armas de Logan. Si mantienes pulsado SELECT y presionas R2 o L2 podrás avanzar y seleccionar cualquiera de las armas. Libera el botón para seleccionar el arma elegida.
- R1 Objetivo fijado en el enemigo más cercano contra el que puede disparar.
- L1 Modo francotirador.
- R2 Desplazamiento lateral a la derecha. En modo francotirador, sirve para «asomar la cabeza» tras una esquina.
- L2 Desplazamiento lateral a la izquierda. En modo francotirador, sirve para «asomar la cabeza» tras una esquina.

■ Características adicionales

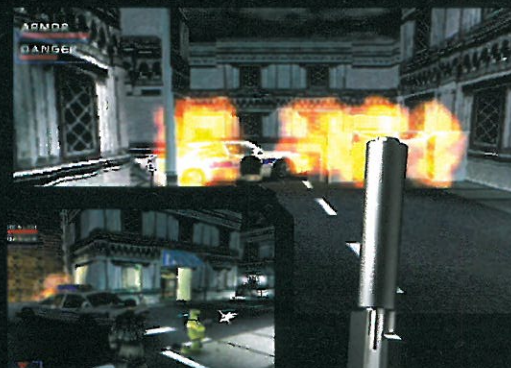


Que el sigilo sea tu lema.

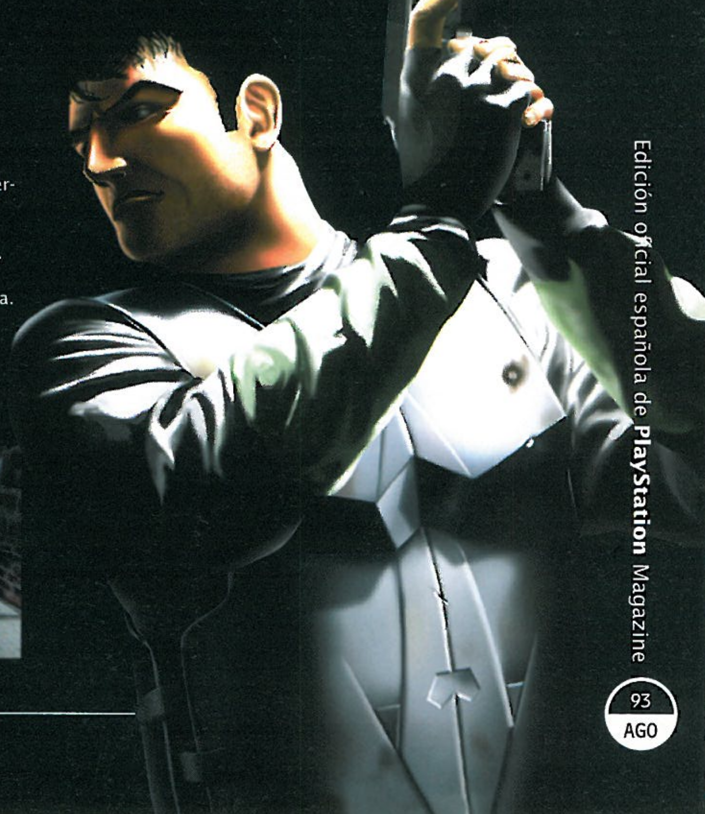
En el juego completo —clasificado para mayores de 18 años— puedes jugar como Gabriel Logan, un agente especial de espionaje. Se te encomienda una misión consistente en eliminar un grupo de terroristas que está creando unas armas biológicas de destrucción masiva como nunca se han visto. Su plan se basa en liberar el virus Syphon Filter en los Estados Unidos y, claro está, hay que detenerlos...

■ Información adicional

Retrocede a hurtadillas hasta nuestro PlayTest en *PSMag* 30 para conseguir más información sobre *Syphon*.



Abátelos con precisión o lánzales una bomba para enviarlos de golpe al juicio final.



D-Shock/Analógico COMPATIBLE

AVISO
¡Atención! Este título SÓLO puede jugarse con un pad analógico o un Dual Shock.

Ape Escape

■ DISTRIBUIDOR	**Sony**
■ GÉNERO	**Plataformas 3-D**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Después de abrirte el apetito con el vídeo del mes pasado, ahora puedes echarle el guante a este simpático juego de plataformas en 3-D. Exige unos pulgares ágiles, puesto que sus controles exclusivamente analógicos requieren cierto entrenamiento.

Por suerte, los fabricantes han añadido modos de práctica para que puedas acostumbrarte a ellos; también sirven para que te familiarices con los numerosos artilugios que el simpático (y demente, por decirlo en plata) profesor ha inventado para ti. Tu misión es sencilla: se han escapado tropecientos mil monos, les falta un tornillo y hay que capturarlos. Domina todos los inventos a tu disposición para atrapar a esos pícaros simios dispersados por todas partes.

■ **Controles**
Stick izquierdo: Desplazarse en todas las direcciones.
Stick derecho: Acción en cualquier dirección.
SELECT Asignar artilugio a los botones
R1/R2 Saltar
L2 Zoom activado/desactivado
Cruceta Cámara panorámica
Los demás controles aparecen en pantalla.

■ **Características adicionales**
Se te asigna una cuota de monos que has de capturar para terminar cada uno de los niveles. Sin embargo, no podrás llegar a algunos monos de las primeras pantallas sin la ayuda de los artilugios que se recogen más adelante en el juego. Así pues, tendrás que retroceder para apresar a esos pequeños diablillos que no pudiste atrapar antes. También hay *bonus* repartidos por los niveles. Si recoges los suficientes, conseguirás una vida extra y acceso a algunos minijuegos muy divertidos, como un combate de boxeo (alias «Cóctel de *Victory Boxing* más los niños de los anuncios de paté La Piara).

■ **Información adicional**
Si quieres saber más sobre esta monada, retrocede a nuestra sección de PlayTest, en la que aparece un análisis de *Ape Escape*.











Pese al sinfín de artilugios de que dispones, no te será fácil atrapar a esos huidizos chimpancés.

Monaco Grand Prix

- DISTRIBUIDOR **UbiSoft**
- GÉNERO **Simulador de carreras**
- PROGRAMA **Demo jugable**

El Grand Prix de Mónaco ya ha concluido esta temporada y Schumacher aún está rociando a la gente con champán. ¿Tienes lo que hay que tener para seguir en la pista? Sólo hay una manera de averiguarlo. Nuestra demo consta de dos circuitos, Canadá e Italia, con varias modalidades (Arcade Racing, partida para dos jugadores a pantalla partida y modo Garage). Nota: el modo Garage está inactivo, es decir, puedes seleccionar todas las configuraciones, pero en realidad no cambias el coche. Vaya rollo...

Controles

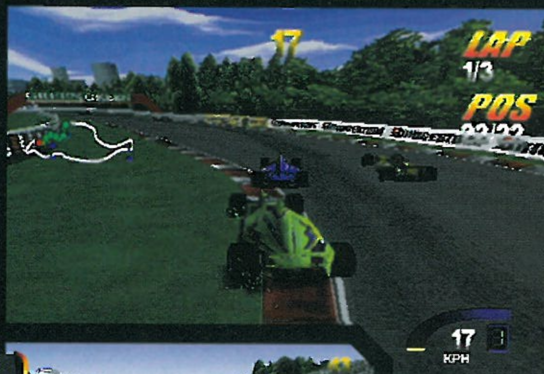
Cruceta	Dirección
⊗	Aceleración
◎	Frenos
R1	Aumentar una marcha
L1	Reducir una marcha
L2	Cambiar perspectiva
△	Cambiar presentación
R2	Vista posterior
◎	Atrás

Características adicionales

En el juego completo dispones de varias opciones multijugador: dos jugadores, pantalla partida, opción de enlace e incluso modo de cuatro jugadores, para los afortunados poseedores de dos teles.

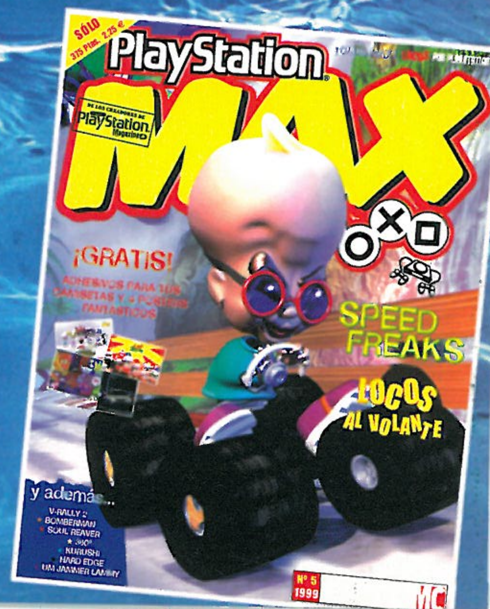
Información adicional

Mete la marcha atrás hasta *PSMag* 27 para leerte todo el PlayTest.





Está diseñado para fans de la F1 pura y dura. *Monaco Grand Prix* busca tanto una simulación precisa como acción y emoción a raudales.



¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 h. al teléfono 93 392 95 05, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es NOTA: Éste no es un servicio de trucos.

Bloody Roar 2

■ DISTRIBUIDOR	**Virgin**
■ GÉNERO	***Beat 'em up***
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Vuelve este *beat 'em up* con mutaciones espectaculares para ejecutar su sangrienta venganza. Se trata de un planteamiento del género de lucha desde un ángulo algo distinto: todos los personajes pueden modificar su apariencia física. Sólo hay que almacenar la energía suficiente y se transformarán en criaturas diferentes, como un tigre, un jabalí, un conejo y un topo gigante; quizá no parezca aterrador, pero ¿cuándo fue la última vez que te enfrentaste a un topo de metro ochenta? Exacto. Se trata de uno de los *beat 'em up* más vehementes: si estás embarazada, padeces hipertensión o tienes problemas cardíacos, quedas avisado/a.

Además de los movimientos iniciales de tu personaje, cuando te transformas en animal consigues una nueva colección de supermovimientos y combos de fácil acceso. También hay modos de juego para dos jugadores, además del Survival y el Watch. ¿Te gusta la idea? ¡Pues espera a jugar! Es como si *Manimal* nunca hubiese existido.







Cuando aparezca la B en pantalla podrás transformarte en un encantador animalito, y mejorar tus combos, ya que estás.

■ Controles

Lucha como Long con este combo de 17 golpes:
□, □, □, ↓, ↓, □.

✕ Patada
○ Transformación en bestia/ Ataque en modo Bestia.
□ Puñetazo
△ Llave/Agarrar y lanzar

□+✕ Agarrar
□+R1 Agarrar
R1 Defensa fuerte
L1 Modo Heavy Beast Drive (hay que tener la forma animal para utilizarlo).

→ → Correr
← ← Retirada rápida
↑ Saltar
↓ Agacharse

Cuando aparezca el símbolo B en pantalla, puedes transformarte y pasar a modo Beast.

■ Características adicionales

En el juego completo puedes elegir entre 11 personajes distintos (dos de ellos ocultos) con una mayor variedad de movimientos que en el anterior *Bloody Roar*. También es compatible con el Dual Shock. ¡Brutal!

■ Información adicional

PSMag 28 presenta un informe exhaustivo sobre este sangriento festival pugilístico. Busca en ese número para más detalles.







No apto para mojigatos. El antropomórfico *beat 'em up* de Virgin es más bien sangriento. Pero con un nombre como ése y un personal compuesto por licántropos, ¿qué esperabas?

Final Fantasy VII

- DISTRIBUIDOR **Sony**
- GÉNERO **RPG**
- PROGRAMA **Vídeo**

El juego de rol para PlayStation más vendido de todos los tiempos puede ser tuyo por sólo 3.990 pesetas. ¿Que no puede ser? Pues es, en serio. Eres Cloud, miembro de la unidad de fuerzas especiales de élite SOLDIER. Estás a las órdenes de la despiadada Shinra Corporation, que gobierna la ciudad de Midgar y controla los reactores Mako, fuente de la energía de Midgar. Triste y desilusionado, Cloud abandona la unidad; en ese punto empieza el juego. Te encuentras con un pequeño grupo de eco-terroristas que efectúa un desesperado intento de impedir que la enorme corporación extraiga toda la energía natural del planeta. Sólo tú y el resto de los miembros de tu organización podéis salvar el mundo, antes de que Shinra lo deje seco para siempre. Este vídeo muestra las increíbles posibilidades del mundo de *Final Fantasy VII*, que proporciona a sus legiones de fans unas impresionantes 120 horas de jugabilidad.



El juego que creó un nuevo estándar para los jugadores de rol.

Colin McRae Rally

- DISTRIBUIDOR **Proein**
- GÉNERO **Simulador de rally**
- PROGRAMA **Demo jugable**

Una caravana de diversión y recién salida de la factoría Platinum. Pero no hay duda de que *Colin McRae Rally* sería barato aunque costara el doble.

48 etapas, ocho escenarios de todo el mundo, ocho coches más la oportunidad de ajustarlos hasta la perfección: *Colin McRae* merece la pena en todos los sentidos. En esta demo puedes elegir entre tres pistas y dar guerra con tu Subaru hasta que las ranas críen pelo.

■ **Controles**

Cruceta	Dirección
⊗	Acelerar
◎	Freno
◎	Freno de mano
Ⓐ	Cambio de cámara
START	Pausa

■ **Características adicionales**

Un número uno en su género, *Colin McRae Rally* es un magnífico simulador de las carreras contrarreloj de rally. En el juego completo, puedes intentar batir las marcas del mismísimo Lord McRae. Si te atreves, claro.

■ **Información adicional**

50 metros todo recto, 70 metros a la izquierda y deslízate hasta tu *PSMag* 20 para averiguar más sobre su 10/10.









***Colin McRae* es, para nosotros, uno de los mejores simuladores de rally para PlayStation.**

Driver

■ DISTRIBUIDOR **Virgin**
■ GÉNERO **Simulador de conducción**
■ PROGRAMA **Demo jugable**

La segunda de nuestras exclusivas demos de *Driver* (te ofrecimos otra en *PSMag* 29) es aún más atractiva que la primera. Tu misión es sencilla: como consecuencia de tus actividades, la poli te pisa los talones y tienes 60 segundos para que pierdan tu rastro entre las calles y callejones de Miami. Cuando te hayas zafado de esos palurdos, pasarás al nivel siguiente. Una pista: pisa a fondo el acelerador y deja que tus ruedas traseras derrapen sobre la carretera para escapar, o apártate de los puntos peligrosos. Usa el freno de mano para girar a toda velocidad en las curvas o dar un giro de 180 grados y confundir a la pasma.



Ve donde quieras, haz lo que quieras, pero que no te atrapen.



■ Controles

Cruceta	Dirección
⊗	Acelerar
⊡	Frenos y marcha atrás. Mantén pulsado Cuadrado para clavar los frenos en las cuatro ruedas. Cuando el coche se pare, si continuas pulsando el botón, irás marcha atrás.
△	Freno de mano. Si pulsas el Triángulo se activa el freno de mano, de modo que las ruedas traseras quedan bloqueadas.
◎	Aceleración al máximo
L1 + cruceta	Giro brusco
L1	Claxon
L2	Mirar a la izquierda
R2	Mirar a la derecha
L2 + R2	Mirar atrás
SELECT	Cambiar perspectiva de cámara

Si utilizas un Dual Shock, notarás una agitada vibración cuando te vea un policía.

■ Características adicionales
Juegas como Tanner, un poli infiltrado en una banda de delincuentes. Tu misión consiste en localizar a Mr. Big. Hay 44 misiones, que te permitirán circular de manera atolondrada a través de cuatro ciudades, todo ello con una banda sonora del funky de los setenta. También consta de edición de cámaras, con la que podrás filmar y dirigir tu propia persecución de coches.

■ Información adicional
Si quieres un rodaje completo y la primera demo, puedes someter a las *PSMag* 28 y 29 a un intenso interrogatorio.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 h. al teléfono 93 392 95 05, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es NOTA: Éste no es un servicio de trucos.

Actua Ice Hockey 2

■ DISTRIBUIDOR **Infogrames**
■ GÉNERO **Hockey sobre hielo**
■ PROGRAMA **Vídeo**

Hombreras, ropa acolchada y mucho contacto físico: no puede ser malo. En el trepidante mundo del hockey sobre hielo las cosas pueden ponerse peligrosas y la gente puede resultar herida. Este vídeo ilustra lo divertido que puede ser dar vueltas sobre agua congelada. Con la misma tecnología de captura de movimiento que te presentaron los *Actua Soccer* y *Tennis*, los de Gremlin han conseguido una jugabilidad y una velocidad espectaculares, como ya sabréis los que jugasteis con el disco de *PSMag* 30. La acción viene acompañada de una banda sonora surrealista de Mogwai.





Veloz, violento y con la jugabilidad más ajustada que puedas encontrar.

V-Rally 2

■ DISTRIBUIDOR **Infogrames**
■ GÉNERO **Simulador de rally**
■ PROGRAMA **Vídeo**

Cuántos juegos de coches puedes encontrarte en un solo disco? Toneladas, y siempre habrá sitio para un juego de carreras de calidad. *V-Rally 2* refleja con realismo la emoción del rally, como demuestra este vídeo. Después de escuchar los comentarios sobre su predecesor, los cambios implementados pueden satisfacerte o no. Hay quien lo concibe como el nuevo punto de referencia sobre el que se juzgarán los juegos de rally a partir de ahora. Sólo tú puedes decidirlo. Ahora siéntate y relájate mientras puedas: ya intentarás mantener el ritmo de nuestra demo jugable el mes que viene...





Nuestro veredicto de *VR-2*, en *PSMag* 31.

Toda la HISTORIA *PSMag* a tu alcance...

17



CD 17: ***Resident Evil 2, Gex 3D, Rascal, Dynasty Warriors, Terra Incognita (demos jugables)***

18



CD 18: ***MotorHead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer (demos jugables)***

19



CD 19: ***Three Lions, Timeshock, Cardinal Syn, Forsaken, Dead Ball Zone, Kula World, Kick Off World (demos jugables)***

20



CD 20: ***Gran Turismo, Dead Or Alive, Bomberman World, WCW Nitro, Deathtrap Dungeon, Klonoa, Colin McRae Rally, WarGames (demos jugables)***

21



CD 21: ***Tommi Mäkinen Rally, Blast Radius, Circuit Breakers, Treasures Of The Deep, Total Drivin', Theme Hospital, Ghost In The Shell (demos jugables)***

22



CD 22: ***Demo jugable de Tekken 3***

23



CD 23: ***Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius (demos jugables)***

24



CD 24: ***Tomb Raider 3, Spyro The Dragon, Colony Wars - Vengeance, Bust A Groove, Victory Boxing 2, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Future Cop: LAPD, Mah-Jongg (demos jugables)***

25



CD 25: ***TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2, Blitter Boy (demos jugables)***

26



CD 26: ***Michael Owen's World League Soccer '99, Rival Schools, Monkey Hero, Rollcage, Akuji The Heartless, Wild 9, Actua Pool, Total Soccer (demos jugables)***

27



CD 27: ***Metal Gear Solid, Devil Dice, Cool Boarders 3, C3 Racing, V-2000, S.C.A.R.S. y 14 juegos completos Yaroze (demos jugables)***

28



CD 28: ***Soul Reaver, Rollcage, Bichos, Viva Football, Warzone 2100, All Star Tennis '99, Music Bonus Data (demos jugables)***

29



CD 29: ***Driver, Bloodlines, Retro Force, Rugrats, Tank Racer, Adventure Game, Rollcage (demos jugables)***

30



CD 30: ***Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box (demos jugables)***

31



CD 31: ***Populous: El Principio, KKND: Krossfire, Puma Street Soccer, The Granstream Saga, Live Wire, YVJ, Video Poker (demos jugables)***



Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20, 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P. ....
Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐
23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

NÚMERO 6 YA A LA VENTA

REPLETO DE TRUCOS, CONSEJOS, TÁCTICAS, GUÍAS & MAPAS DE LOS MEJORES JUEGOS PARA PLAYSTATION MÁS UN LIBRO DE 68 PÁGINAS GRATIS

PlayStation

Edición Oficial Española

PlayStation Magazine Trucos

Número 6

¡AHORA MENSUAL!

SOUL REAVER
¡DIRECTO DE SUS CREADORES!

¡Soluciones completas!

SYPHON FILTER
EXTENSA guía de cada misión

GRAN TURISMO
Coches
Carreras
¡Analizados a fondo!

¡GRATIS!

FINAL FANTASY VII
¡Solución COMPLETA del MAYOR juego Platinum para PlayStation!
¡GRATIS! 68 páginas

C&C: RED ALERT
Ponte al mando de los Soviets • Conquista con los Aliados

APE ESCAPE
¡Encuentra a todos y cada uno de los monos, ya!

475 Ptas – 2,85 €

MC

LIBRO DE PISTAS ¡GRATIS!

LA MÁS COMPLETA GUÍA DEL MÁS COMPLETO JUEGO DE AVENTURAS EN PLATINUM: FINAL FANTASY VII.
¡68 PÁGINAS CON TODAS LAS PISTAS!

EL MES QUE VIENE

WIP3OUT

EL JUEGO DE CARRERAS FUTURISTAS DE MÁS ALTO LINAJE EN PLAYSTATION VUELVE A LA CARGA. VEN CON *PSMag* Y DESCUBRE LO QUE ESCONDE BAJO SU PIEL POLIGONAL.

THEME PARK WORLD

RECOBRAMOS NUESTRA INTENCIÓN DE EXPLICÁRTELO TODO SOBRE EL ÚLTIMO TÍTULO DE BULLFROG.

SOUTH PARK

OTRO PARQUE. ESTA VEZ, DE LA TIERRA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS. VEAMOS QUÉ TAL FUNCIONA ESTA LICENCIA...

Y ADEMÁS...



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS, DIE HARD TRILOGY 2, LEGO RACERS, 40 WINKS, CARMAGEDDON, GUARDIAN OF DARKNESS, KINGSLEY, VIRUS, 360, CAPCOM GENERATIONS Y MUCHOS OTROS.

NOTA: Debido a circunstancias ajenas a nuestra voluntad, todos los contenidos de la revista están sujetos a cambios.

EN GANDÍA...

TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS DE ORDENADOR Y CONSOLAS

HOBBY MANIA CONSOLAS

PASEO GERMANÍAS 62, 46700 GANDÍA(VALENCIA)
Tel y Fax: 96 2877436
* ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA
* COMPRA VENTA Y CAMBIO DE VIDEOJUEGOS Y CONSOLAS DE: PSX Y N64
* VENTA DE MEGADRIVE, GAMEBOY SUPERNINTENDO Y PC CD ROM
* HORARIO: 10:00 A 13:00 Y 17:00 A 20:00
ABIERTO SÁBADO
(LUNES MAÑANA CERRADO)
e-mail: rdarmonr@nexo.es

MEL infort

Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda españa

NUEVA DIRECCIÓN:
C/Virgen del Pilar Nº 30 03110 MUTXAMEL - ALICANTE
TEL.: 96 595 55 51 • FAX.: 96 595 33 77

C/Arzúa, 25
28033 Madrid
Tel.: 91 382 50 40
Fax.: 381 14 87

En Videojuegos e Informática simplemente ¡¡LO TENEMOS TODO!!

ENTREGA EN 24 HORAS

DIScovi

DISTRIBUIDORA DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS

¿TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS?
¿QUIERES MONTARTE UNA?

PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS
-SOMOS MAYORISTAS-
DISPONEMOS DEL MÁS AMPLIO SURTIDO DE CONSOLAS-VIDEOJUEGOS-PERIFÉRICOS-ACCESORIOS..

SIN FRANQUICIAS-
SIN CUOTAS MENSUALES

SERVICIO 24 HORAS

INFÓRMATE EN:
DISCOVI SL
TFNO: 976 39 21 51
FAX: 976 29 38 83
e-mail: discovi@pixar.es
C/MARTINEZ RUIZ AZORIN, 9-11
local 3
50002 ZARAGOZA

GAME SOFT

VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, PERIFÉRICOS Y ACCESORIOS
COMPRA - VENTA - INTERCAMBIO - ALQUILER
TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
GRAN STOCK EN JUEGOS DE SEGUNDA MANO Y NUEVOS
ALQUILA TUS VIDEOJUEGOS AL MEJOR PRECIO DE MADRID
PSX: 300 PTAS./3 DÍAS N64: 400 PTAS./3 DÍAS

COMPRAMOS TUS JUEGOS SEA CUAL SEA EL TÍTULO
PSX, N64, GAMEBOY, GB COLOR, SATURN, NEO GEO POCKET
ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS

CENTRO	VALLECAS	RETIRO	PROSPERIDAD
C/TRES CRUCES, 6	C/SIERRA DEL CADÍ, 3	C/ALCALDE SAINZ DE BARANDA, 7	C/EUGENIO SALAZAR, 47
TELF.: 91 522 32 44	TELF.: 91 477 59 81	TELF.: 409 68 97	TELF.: 91 416 99 38
METRO GRAN VÍA	METRO PORTAZGO	METRO IBIZA	METRO CRUZ DEL RAYO O PROSPERIDAD

PRESENTANDO ESTE ANUNCIO TE HACEMOS UN DESCUENTO DE 300 PTAS. EN COMPRAS INFERIORES A 5000 PTAS. Y DESCUENTOS DE 600 PTAS. EN COMPRAS SUPERIORES A 5000 PTAS. EN CUALQUIERA DE NUESTRAS TIENDAS

ENVÍOS EN 24 HORAS PARTICULARES Y TIENDAS

MÁS DE 10.000 VIDEOJUEGOS A LOS MEJORES PRECIO DEL MUNDO

DESDE 1.995 PTS TE DAMOS MÁS QUE NADIE

COMPRA/VENTA
CAMBIO
ALQUILER

MEGA JUEGOS

CENTRO COMERCIAL COLOMBIA Local 218
Avda. Bucaramanga, 2.
Metro LÍNEA 4 Mar de Cristal
(28033 MADRID)
Telf: (91)381 33 67
e.mail: megajuegos@mundivia.es

¡INFÓRMATE HOY MISMO!

Si está interesado en anunciarse en esta sección sólo tiene que llamar a los siguientes teléfonos

Madrid 91 372 87 80
Barcelona 93 254 12 50



Te lo enviamos a casa.
Servicio normal - 400 ptas.
Servicio urgente - 850 ptas.

CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

967 - 507 269

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

ABE'S EXODDUS

8.490

ACTUA ICE HOCKEY

7.490

ACTUA SOCCER 3

7.490

AKUJI

8.490

ALL STAR TENNIS '99

7.490

ASTERIX

7.490

BICHOS

7.990

C & C RETALIATION

7.490

CIVILIZATION II

8.490

COOLBOARDERS 3

7.990

CRASH BANDICOOT 3

7.990

D.N.TIME TO KILL

7.490

FIFA '99

7.490

GEX

8.490

FORMULA 1 98

7.990

GUARDIAN'S CRUSADE

8.490

HARDEDGE

7.490

I.S.SOCCER 98

8.490

LIBEROGRANDE

7.490

MARVEL VS STREET F.

7.490

MEDIEVIL

7.990

MEGA MAN LEGENDS

7.990

MEGAMAN X4

7.490

METAL GEAR SOLID

8.490

MORTAL KOMBAT 4

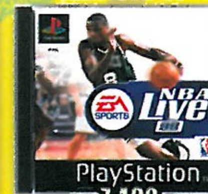
8.490

MOTO RACER

7.490

NASCAR '99

7.490

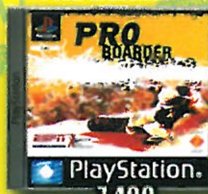
NBA LIVE '99

7.490

NEED FOR SPEED

7.990

NFL XTREME

7.990

PRO BOARDER

7.490

R-TYPE DELTA

6.990

RESIDENT EVIL 2

7.490

RIDGE RACER TYPE 4

7.990

RUNNING WILD

7.990

T'AI FU

8.490

TEKKEN 3

7.990

TOCA TOURING CAR 2

8.490

TOMB RAIDER III

8.490

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

7.490

VIVA FOOTBALL

6.490

X-MEN VS STREET FIGHTER

7.490

BATMAN & ROBIN

3.990

BLOODY ROAR

3.990

CONSTRUCTOR

3.990

CRASH BANDICOT 2

3.490

FORMULA 1 '97

3.490

RAYMAN

2.990

RESIDENT EVIL

3.990

BLOODY ROAR

3.990

SOUL BLADE

3.490

SUPER CROSS '98

3.990

P L A T I N U M

GRAN TURISMO

3.490

F.FANTASY VII

3.490

COLIN McRAE RALLY

4.990



¡¡LLÉVATE GRATIS* ESTE POSTER!!

(70 X 50) cms

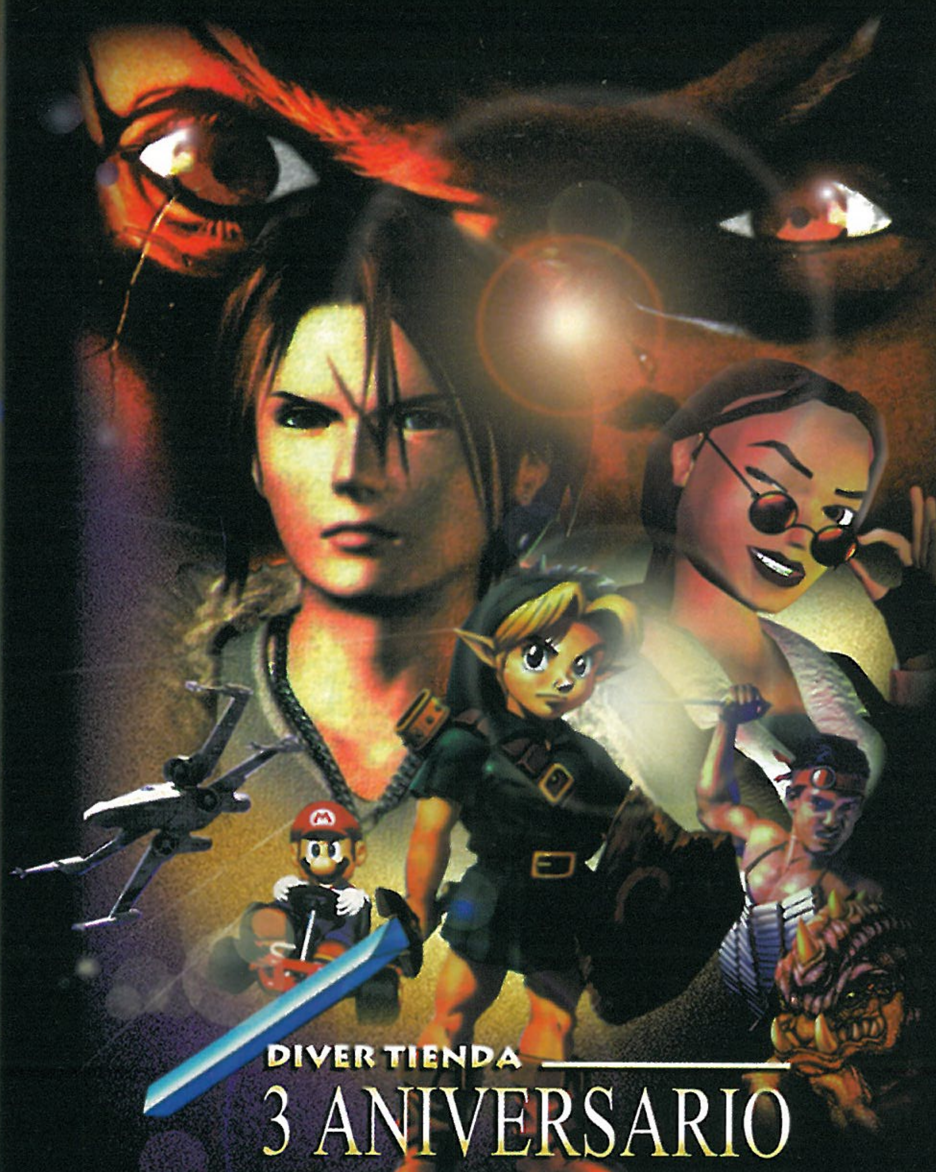
*Por la compra de cualquier producto en los Centros Divertienda.
Promoción Limitada.

TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TLF.: 952 61 25 44

CATÁLOGO WEB INTERNET
http://www.divertienda.com









NEOGEO POCKET





ALICANTE	965986325	ALICANTE	Pintor Lorenzo Casanova,15-17 Bajo
ALICANTE	966662323	ELCHE	Vicente Blasco Ibáñez,75
BARCELONA	937883556	TERRASSA	Iscle Soler, 9 Local 4
BILBAO	944734715	SANTUTXU	Trv. Iturriaga, 4
CÁDIZ	956768946	LA LÍNEA	Clavel, 43
CARTAGENA	968121678	CARTAGENA	Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL	926506604	TOMELLOSO	Pintor López Torres, 19
GRANADA	958294007	GRANADA	Emperatriz Eugenia, 24
JAÉN	953744411	BAEZA	Patrocinio Biedma, 17
LOGROÑO	941221008	LOGROÑO	Pepe Maguregui, 2
MADRID	918893890	ALCALÁ DE HENARES	Marqués de Alonso Martínez, 9
GUADALAJARA	949264609	AZUQUECA DE HENARES	Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA	952440671	ARROYO DE LA MIEL	Avda. Constitución, s/n
MÁLAGA	952507686	Velez Málaga AXARQUÍA	Camino de Málaga, 18 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA	952297697	CASABLANCA	Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA	952355406	EL TORCAL	Jose Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA	952297500	FRANJU	Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA	952474574	FUENGIROLA	Juan Gómez Juanito, 11
MÁLAGA	952347058	MAVI	Paseo de los Tilos, 39
MÁLAGA	952870880	RONDA	Jose María Castelló, s/n
PAMPLONA	948172074	PAMPLONA	Sancho Ramirez, 15
SEVILLA	954386802	SEVILLA	Plz. San Antonio de Pádua, 7
VALENCIA	962400468	ALZIRA	Avda. Del Parque, 27

VENTAS EN CD - ROM

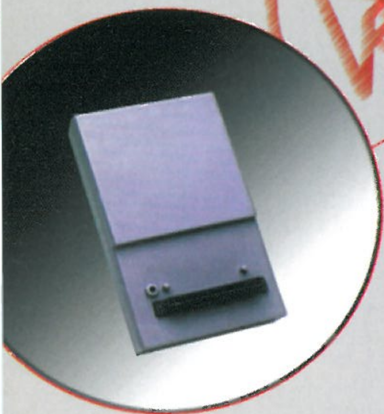
SERVICIO A DOMICILIO



XPLORER V.2

EL ÚLTIMO CARTUCHO DE TRUCOS

PARA USO CON SONY™ PLAYSTATION™



- El único cartucho con pantallas totalmente en castellano.
- Futuras actualizaciones a nuevas versiones vía memoria o CD directamente con tu Play.
- Función CD musical completa.
- Visor de gráficos.
- Contador de juegos y trucos incluido.
- 305 juegos y 2.370 trucos ya pregrabados.
- Trucos para juegos exclusivamente en castellano.
- Compatible con Action Replay ™ y Game Shark ™
- Efectos especiales, vidas infinitas, munición ilimitada, niveles ocultos, carácteres secretos, armas especiales, energía sin fin y mucho, mucho más.
- Códigos actualizables desde Internet: http://www.ardistel.com/xplorer y también publicados en la revista Planet Station.

P.V. RECOMENDADO

6.995 Ptas.

EL MEJOR VOLANTE PARA TU PLAY

TODOS LO DICEN:



FANATEC SPEEDSTER

El volante de los coches no es de plástico. ¿Y el de tu Play?



- eje y carcasa metálicos.
- palanca de cambio de aluminio.
- volante recubierto de caucho.
- mayor resistencia al giro, te permite más realismo.
- pedales antideslizantes.
- modos digital y analógico.
- 8 botones disponibles, 4 botones de dirección.
- fácil montaje, con ventosas y/o abrazaderas.

A LA VENTA EN TOYS "Я" US GRANDES ALMACENES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS.

ARDISTEL, S.L.
C/ Julio García Condoy, 40
50015 - ZARAGOZA
Tel: 976 73 49 44
Fax: 976 74 25 33
E-mail: ardistel@ctv.es





PRO CARRY CASE

¡No te prives
en vacaciones!
Maletin de transporte
para tu Play, juegos y
accesorios favoritos.



PRO SHOCK ARCADE.
¡ EFECTO VIBRACIÓN. !





PISTOLA SCORPION
LIDER EN EL MERCADO.
Ahora VIBRA SIN PILAS



CYBER SHOCK:
Dos potentes motores.

ESTAN DE ACUERDO:

PlayStation Magazine

PLANET STATION

Play mania



AVENGER PRO:
Pistola con pedal y
retroceso.



Nuestros accesorios
están clasificados
¡¡¡ DE BUENOS A
EXCELENTES !!!

MEMORIAS DE
1, 2 y 4 Mb.
sin compresion de datos

A LA VENTA EN TOYS "R" US
GRANDES ALMACENES Y
TIENDAS ESPECIALIZADAS.

ARDISTEL, S.L.
C/ Julio García Condoy, 40
50015 – ZARAGOZA
Tel: 976 73 49 44
Fax: 976 74 25 33
E-mail: ardistel@ctv.es
Página web: ardistel.com

START GAMES

COMPRA - VENTA Y CAMBIO

DE CONSOLAS, VIDEOJUEGOS, CD´S DE MÚSICA Y PELÍCULAS EN DVD

ENVÍOS EN 24 HRS RECOGIDA GRATUITA EN TODA ESPAÑA -



E-MAIL JJSAN@ARRAKIS.ES

DISTRIBUCIÓN A TIENDAS TLF 670595965



CAMBIO DE JUEGOS X 1.000 PTS N-64 - PSX - SATURN

PEDIDOS **TLF 96.539.34.75**

TELÉFONO DE CAMBIOS 639.90.16.16





REPARAMOS TODO TIPO DE CD´S Y DVD RAYADOS





19.990

CONTROLLER



2.100

DUAL SHOCK COMPATIBLE



3.800

DUAL SHOCK SONY



4.500

ACTION REPLAY



4.990

MEMORY CARD



2.100

METAL GEAR SOLID



7.990

VOLANTE MAD CATZ CON VIBRACIÓN



9.990

CABLE RGB STEREO



2.490

RFU ADAPTADOR CABLE ANTENA



2.490

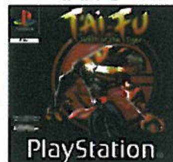
RFU SONY



3.490



TAI FU



7.990

BICHOS



7.490

SYPHON FILTER



7.490

RUGRATS



7.990

BREATH OF FIRE 3



6.990

FIFA 99



6.990

MEDIEVIL



7.490

UEFA



6.990

HARD EDGE



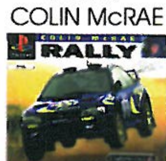
6.990

V-RALLY 2



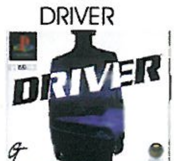
8.490

COLIN McRAE



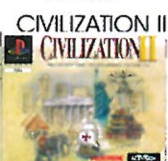
4.990

DRIVER



7.990

CIVILIZATION II



7.990

COOL BOARDERS 3



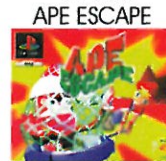
6.990

CRASH BANDICCOT 3



6.990

APE ESCAPE



7.490

ROLL CAGE



7.490

MONKEY HERO



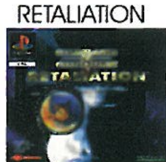
6.990

SOUL REAVER



7.990

RETALIATION



6.990

RESIDENT EVIL 2



7.490

IISSPRO98



7.990

BUGS BUNNY



7.990

SPYRO



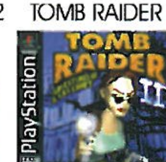
6.990

TOURING CARS 2



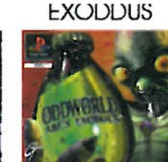
7.990

TOMB RAIDER 3



7.990

EXODDUS



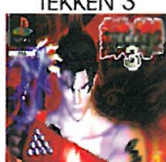
7.990

MOTO RACER 2



6.990

TEKKEN 3



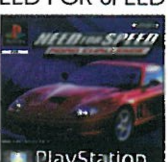
7.990

ASTERIX



6.990

NEED FOR SPEED 4



7.990

DARK STALKER 3



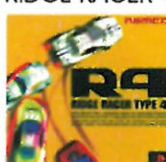
7.490

LUCKY LUKE



7.490

RIDGE RACER 4



7.490

GEX 3D GECKO



7.990

BLOODY ROAR 2



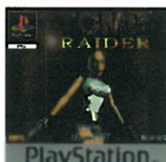
7.490

MICKEY WILD ADV



3.490

TOMB RAIDER



4.490

ISS PRO



3.490

ABE´S ODDYSEE



3.990

ALIEN TRILOGY



3.990

TOMB RAIDER II



4.990

HERCULES



3.490

STREET FIGHTER 3



7.490

GRAN TURISMO



3.490

TUS TIENDAS START GAMES EN:

JUAN CARLOS I, 47
JUNTO PLZA CASTELAR
ELDA (ALICANTE)

BONO GUARNER, 10
JUNTO ESTACIÓN RENFE
ALICANTE

POR TRASLADO NUEVA APERTURA EN SEPTIEMBRE
ELCHE (ALICANTE)

ENTENZA,22
tlf-96.5525104
ALCOY(ALICANTE)

FAX 965389189

EN ELDA GAME BANK MAQUINA DE ALQUILER LAS 24 HORAS VIDEOJUEGOS, PELÍCULAS EN DVD Y CD´S DE MÚSICA

PlayStation
PERIFÉRICOS

PLAYSTATION DUAL SHOCK



AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.



CABLE EURO-AV (RGB)



CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3



CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR)



C. PAD INTERACT BARRACUDA



CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2



C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER



C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT



C. PAD THRUSTMASTER SHOCKHAMMER



CONTROLLER



CONTROLLER DUAL SHOCK



DEXDRIVE INTERACT



JAM!!



JOYSTICK ANALOG



JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR



LINK CABLE



LINK CABLE LOGIC 3



MALETIN CONSOLE CASE



MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3



MALETIN JUEGOS CD CASE



MEMORY CARD SONY



MOUSE (RATÓN)



MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3



MULTI TAP



PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)



PISTOLA G-CON 45



P. LOGIC 3 PREDATOR 2 SILVER PSX/SAT



PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 PSX/SAT



RF ADAPTER PERFORMANCE



RFU ADAPTOR (VERSION 2)



VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 COMPACT



VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 SHOCK2



VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL



V. MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL



V. THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO



A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
○ Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
○ • C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
○ • C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
○ Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
○ Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆965 467 959
○ Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERIA
○ Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
ASTURIAS
○ Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719
BALEARES
Palma de Mallorca
○ • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
○ • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
BARCELONA
Barcelona
○ • C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
○ • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
○ • C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
○ Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
○ Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
○ Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717
CADIZ
○ Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053 NUEVO CENTRO
CÓRDOBA
○ Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
○ Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
○ Figueres C/ Moreria, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665
GRANADA
○ Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
○ San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
○ Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
○ Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
○ Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
○ • C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
○ • C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218
LEÓN
○ Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
○ • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
○ • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
○ • C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
○ • C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
○ • C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
○ Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
○ Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
○ Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
○ Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
○ Mostoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
○ Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
○ Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
○ Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
○ Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
○ Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
○ Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
○ Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
○ Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
○ Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
○ Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
○ • C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
○ • C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
VALENCIA
Valencia
○ • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
○ • C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía C.C. Pza. Mayor. Local 9-10. P. Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
○ Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
○ Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
○ Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
○ • C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
○ • C/ Cadiz,14 ✆ 976 218 271

pedidos por teléfono
902·17·18·19
pedidos por internet
www.centromail.es



○ TIENDAS CON SERVICIO DE CAMBIO Y ALQUILER

CENTRO MAIL

www.centromail.es

Ven a co

OFERTAS

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS.
BALEARES 1.000 PTAS.

Título	Precio
ABE´S ODDYSEE	3.990
ACTUA SOCCER	3.490
ACTUA SOCCER 3	4.990
ADIDAS POWER SOCCER	3.490
AIR COMBAT	3.490
ALIEN TRILOGY	3.990
BATMAN & ROBIN	3.990
BLAM! MACHINEHEAD	1.990
BROKEN HELIX	3.990
BUST-A-MOVE 2	3.990
COLIN MCRAE RALLY	4.990
COMMAND & CONQUER	3.990
COMMAND & CONQUER RED ALERT	3.990
CONSTRUCTOR	3.990
COOL BOARDERS 2	3.490
CRASH BANDICOOT	3.490
CRASH BANDICOOT 2	3.490
CROC	3.990
DARKLIGHT CONFLICT	1.990
DESTRUCTION DERBY	3.490
DESTRUCTION DERBY 2	3.490
DOOM	3.990
EL MUNDO PERDIDO	3.990
FANTASTIC FOUR	3.990
FINAL FANTASY VII	3.490
FORMULA 1	3.490
FORMULA 1 ´97	3.490
FORSAKEN	3.990
G-POLICE	3.490
GRAN TURISMO	3.490
GRAND THEFT AUTO	4.990
HEART OF DARKNESS	4.990
HERCULES	3.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO ´98	3.890
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	3.890
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	3.990
LOADED	3.490
MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE	3.990
MICKEY´S WILD ADVENTURE	3.490
MICRO MACHINES V3	4.490
MORTAL KOMBAT TRILOGY	3.990
MOTO RACER	3.990
PANDEMONIUM	3.490
PORSCHE CHALLENGE	3.490
PROJECT OVERKILL	3.990
RAYMAN	3.290
RESIDENT EVIL	3.990
RIDGE RACER	3.490
RIDGE RACER REVOLUTION	3.490
ROAD RASH	3.990
SHADOW GUNNER	4.990
SOUL BLADE	3.490
SOVIET STRIKE	3.990
SPACE JAM	3.990
SUPER CROSS ´98	3.990
TEKKEN	3.490
TEKKEN 2	3.490
TENNIS ARENA	4.990
TIME CRISIS	3.490
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	4.990
TOMB RAIDER	4.990
TOMB RAIDER II	4.990
TOSHINDEN	3.490
TOTAL DRIVIN´	CONS.
TRUE PINBALL	3.990
V-RALLY	4.990
V2000	4.990
WIPE OUT	3.490
WIPE OUT 2097	3.490
WORMS	3.990



CENTRO MAIL

pedidos por internet: www.centromail.es

nocernos

NOVEDADES

CENTRO MAIL
www.centromail.es

Título	Precio
360º	CONS.
ABE'S EXODDUS	6.990
ALL STAR TENNIS '99	7.490
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS	6.990
APE ESCAPE (REQUIERE DUAL SHOCK)	7.990
APOCALYPSE	8.490
ASTERIX	7.490
ATTACK OF THE SAUCERMAN	6.990
BICHOS	7.990
BLOOD LINES	6.990
BLOODY ROAR 2	7.490
BOMBERMAN	7.490
BOMBERMAN FANTASY RACING	7.490
BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO	7.990
BUST-A-MOVE 4	6.990
CIVILIZATION II	8.490
COOL BOARDERS 3	7.990
CRASH BANDICOOT 3 WARPED	7.990
CROC 2	7.490
DARK STALKERS 3	7.490
DIVER'S DREAM	7.990
DREAMS	7.490
DRIVER	8.490
DUKE NUKEM: TIME TO KILL	6.990
EVILZONE	7.990
FIFA '99	7.490
FORMULA 1 '98	7.990
GUARDIAN'S CRUSADE	8.490
KAGERO DECEPTION 2	7.490
KENSEI SACRED FIST	7.990
MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER	7.490
MEDIEVIL	7.990
METAL GEAR SOLID	8.990
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2	7.490
MONKEY HERO	8.490
MORTAL KOMBAT 4	6.990
MOTO RACER 2	7.490
MUSIC	6.990
NBA LIVE '99	7.490
NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE	7.990
OMEGA BOOST	6.990
POPULOUS III: EL PRINCIPIO	7.990
POY POY 2	7.990
R-TYPE DELTA	6.990
RESIDENT EVIL 2	7.990
RIDGE RACER TYPE 4	7.990
ROLLCAGE	7.490
RUGRATS: SEARCH FOR REPTAR	8.490
RUNNING WILD	6.990
SILENT HILL	8.990
SPORTS CAR GT	7.490
SPYRO THE DRAGON	7.990
STREET FIGHTER ALPHA 3	7.490
STREET FIGHTER COLLECTION 2	6.990
SYPHON FILTER	7.990
T'AI-FU	8.490
TANK RACER	7.490
TEKKEN 3	8.490
TENCHU STEALTH ASSASSINS	8.490
THE GRANSTREAM SAGA	6.990
TIGER WOODS '99	7.490
TOCA TOURING CARS 2	7.490
TOMB RAIDER III	7.490
TRAP RUNNER	7.990
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	7.490
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99	7.490
V-RALLLY 2	8.990
VIVA FOOTBALL	5.990
WARZONE 2100	8.490
WING OVER 2	8.490

pedidos por teléfono: 902·17·18·19

CENTRO MAIL